WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 SEPTEMBER 2000 NUMMER 9



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMINGMAGAZINE VAN DE BENELUX

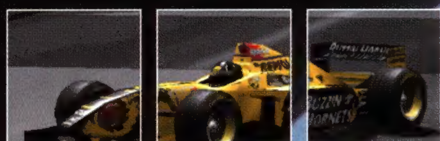
ADVIESPRIJS f5,95 BFR 115

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2 we're on it!

SimsVille
Alone in the Dark 4
Star Wars: Obi-Wan
Pokémon Yellow
Hitman: Codename 47
Toca World Touring Cars
Sydney 2000
Ecco the Dolphin
Icewind Dale
Grind Session

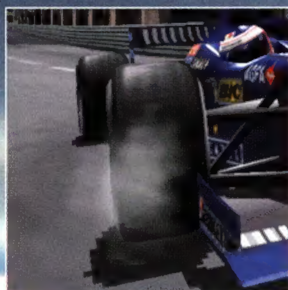
DEUS EX

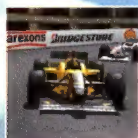
BEL & WIN: 91 PRIJZEN • BEL & WIN: 91 PRIJZEN • BEL & WIN: 91 PRIJZEN










"Grand Prix 3 has won the race... setting the Formula One benchmark for years to come. Other developers might as well give up now." PCZONE

Colofon

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jort de Vries, Derek dela Fuente.

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Casper Voortman.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Joost van den Berg (marketing assistent, 023-5463366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwell

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal: Sonja Francois 023-5463536
Verkoop binnendienst: Janet Robben 023-5463450
Accountmanager: Rob van Rijswijk 023-5463714, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Duffie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften

hoi Het Oplage Instituut

Inhoud

De Redactie

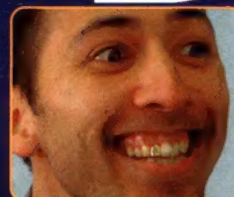
De Olympische Spelen staan op het punt van beginnen maar leeft het grootste sportevenement ter wereld ook bij onze redacteuren?



Bjørn
De OS zijn volledig uit de hand gelopen. Wat moeten we met sporten als paardendressuur en kleiduifschieten? Nog even en we krijgen de 100 meter kunstneuken met versierde lul.



J.J.
Zolang die Samaranch de baas is van dat zooitje, hoef 't voor mij niet. Kunnen ze die gast geen stoeltje geven vlak achter de kogelslingeraars of op het speerwerpersveld?



Skate
Oké, de beste tennissers en basketballers zijn er nu, na jarenlang hypocriet gedoe, maar waarom de beste voetballers niet? Ik wacht wel op de competitie met NAC!!



Ed
Ik ben ontzettend chauvinistisch dus als we medaillekansen hebben, zit ik met samengeknepen billen voor de buis. Dus dat wordt kijken naar zwemmen, dressuur, hockey en judo. Geen reet aan maar we gaan daar wel goud halen!

Special Report

Electronic Arts toonde vorige maand haar sportgames voor de nabije toekomst. Likkebaarden met de 2001-versies van FIFA, KnockOut Kings, SSX, NBA, Madden en NHL.

Pagina 28



Profcheck Edgar Davids

Het is ons illustere profcheck duo weer gelukt een topper te strikken voor hun populaire rubriek. Deze maand is het lijdend voorwerp niemand minder dan trouw PU-lezer (!) Edgar Davids.

Pagina 44

Grand Prix 3



Het realisme, de gameplay, de graphics en de sound: in Grand Prix 3 klopt alles van A tot Z.

Pagina 37

Hitman



De 'sneaky shooter' is in opmars en Hitman wordt een hele brute en spannende.

Pagina 22

Toca World Touring Cars



Ook de derde game uit de Toca serie is weer een superdikke racer die hoog gaat eindigen in de ranglijsten van alle racefans.

Pagina 34

Metal Gear Solid

Over MGS wordt over het algemeen alleen maar in superlatieven gesproken. Ook met de Game Boy versie is dit het geval want Boris spreekt van 'de beste GBC titel aller tijden!'

Pagina 56

lit nummer



Sara

Ach, ik wacht wel op Sydney 2000, The Movie. Alleen die gespierde kanjers van de 100 meter sprint sla ik niet over.



Thomas

Mijn grote teleurstelling is dat die strakke volleybalmeiden van ons er niet zijn. Mijn favoriet is nu Leontien van Moorsel en de presentatie moet worden gedaan door Daniëlle Overgaag. Sport interesseert me overigens geen reet.



Dre

En iedereen maar blijven roepen dat ze clean zijn. Ach, laat die gasten maar lekker slapen in hun zuurstoftentjes en maar lekker manipuleren met hun Epo en andere rotzooi die in de urine niet is terug te vinden. Voor mij zijn het Olympiese Spelen.



Jan

Ik wacht al weken op een telefoontje van die Eidos/Sydney 2000-gasten. Alles heb ik verzet zodat ik die periode vrij ben om naar Australië te gaan. Als boegbeeld van de PU kunnen ze toch niet om mij heen? Wat? Telefoon? Is het Eidos? Shit, m'n moeder weer…



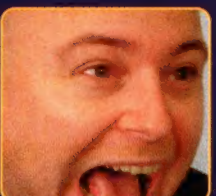
Ruben

Er zit mij te weinig aktie in. Dwergwerpen vanaf de 70 meter schans, modderworstelen met kettingzagen of handboogschieten in een duel, dat zou nog wat zijn, maar het is allemaal van koekhap- en aardappelpoepniveau.



Niels

Ik zal je wat zeggen, ik ben uitgenodigd door Eidos om naar Australië te gaan. Ze vroegen naar Jan, maar ik wist toevallig dat die rond die tijd met z'n vriendin in een tentje bij Barneveld zit, toch wel sneu voor die gast.



Boris

Jongens, ik weet veel van sport en heb lef genoeg om een prognose te doen. Acht keer goud (bijna allemaal meiden: Ankie, Inge, Leontien), zeven keer zilver en tien keer brons. Als ik er ver naast zit mag Dre Metal Gear 2 testen!

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

Yo

INDEX

Hey, ik heb een goed idee voor jullie blad; waarom maken jullie niet een keer een index met daarin alle reviews/previews die ooit in de PU zijn gekomen met daarbij de jaargang en het nummer van het blad?
Zo wordt het voor leden een stuk makkelijker een review of preview op te zoeken. Zo'n index zouden jullie bijvoorbeeld jaarlijks in jullie blad kunnen stoppen.
Wouter Wognum, Oosterhout

Goed idee Wouter. In het eerste nummer van volgend jaar zullen we in ieder geval een jaaroverzicht geven. We moeten nog even checken hoeveel pagina's het gaat kosten om een lijst te maken van alle besprekingen van de afgelopen acht jaar, dat zijn er immers een paar duizend.

METAL BOY

Hey PU luitjes, jullie hadden het laatst nog over Metal Gear voor de Game Boy!? Nou, ik kan jullie zeggen dat het spel (zelfs) op de Game Boy grote klasse is. Het lijkt eigenlijk best veel op de PlayStation versie, qua gameplay.
Je kunt ook veel, bijvoorbeeld VR Training, dat is leuk om effe het spel in je grip te krijgen. Natuurlijk kun je ook lekker tegen je vrienden spelen, in VS Battle. Heel mooi uitgedacht. Hopelijk reviewen jullie hem gauw.
Jeffrey

Check pagina 56! Boris is het helemaal met je eens.

TE VEEL KRITIEK

Jullie vragen je misschien wel eens af waarom er zoveel reakties binnenkomen die negatief zijn. De reden was mij na vijf minuten PU lezen al duidelijk. Jullie plaatsen gewoonweg veel te veel van dat soort brieven. Hierdoor lokt de een de andere uit, en zo gaat het, net zoals het Aids-virus, van de een op de ander over. De fout hebben jullie al aan het begin gemaakt, nu gaat iedereen die een keer niets te doen heeft maar uit verveling de PU afkraken. Dat is dus eigenlijk reflex van jullie (laten we het taalgebruik netjes houden) eigen redactie die daar een mindere kijk op heeft, door dat soort brieven te plaatsen.
Nou moet ik daar wel bij zeggen dat de kritiek onterecht is, er wordt veel geld en tijd in de PU gestoken. Dat kan ik er zo aan zien en dat zeg ik niet omdat deze brief dan Brief van de Maand moet worden. Ik zeg het alleen maar omdat het de realiteit is. Als de consument die over dit blad te zeiken heeft zich eens gaat verdiepen (mits je de beschikking hebt over hersencellen) in de tijd, energie en geld die er wordt ingestoken dan verbaast het je dat ze het voor deze prijs kunnen aanbieden.
De mensen die hier commentaar op hebben lullen uit hun nek zonder er echt goed over te hebben nagedacht. Probeer zelf maar eens zo'n blad te beginnen, dan lul je over een week of twee wel anders, als je weet wat er bij komt kijken.
Laten we al die dingen maar niet opnoemen, en ons gewoon als een tevreden en nette consument gedragen. Je mag blij wezen dat je elke maand een PU kan kopen, want als ik Ed en de rest van het soeppie was, had de consument van mij allang de .... kunnen krijgen.
Mark Diepgrond, Weesp

Eindelijk iemand die ons bloed, zweet en onze tranen waardeert! Bedankt Mark namens de hele redactie. Voor lezers zoals jij doen we het allemaal.

COOL

Ed is cool.... krijg ik nu zo'n mooi racestuurtje?
Bas Jongeling

Nee.

HACKEN

Wij hebben laatst uit betrouwbare bronnen gehoord dat klanten van gameshops eigenlijk nauwelijks nog PSX-spellen kopen. Het komt allemaal door de piraterij van de spellen. Dat Sony er nog winst op maakt zeg, dacht het niet, en dan komen ze nog met die PSOne, tja... je hebt van die bedrijven.
We hebben laatst de PS2 met Tekken TT zien draaien en het zag er toch wel lelijker uit dan voorgaande screenshots, nogal teleurstellend dus. Wij houden het maar bij de DC en N64, die hebben tenminste nog wel wat beters te bieden. Maar voor sommigen toch nog goed nieuws: de DC is nu ook gehackt, dus...
Sander van Dijk uit Pernis en Gilburt Mudde uit Spijkenisse (Hackers)

En wie gaat er straks nog spellen maken als er door al dat hacken niets meer aan computergames te verdienen valt? Stoppen ermee, stelletje snotneuzen!

GAMEND VRIENDJE

Kennen jullie dat gevoel? Dat gevoel alsof je alleen gelaten wordt..... tja.... zo voel ik me dus altijd als ik bij mijn vriendje op de bank zit. Ik heb namelijk een grote concurrent. En dan ook echt een grote.... Eentje waar ik bijna niet tegenop kan. Namelijk zijn oh-zo-bijzondere computer! Vreselijk ding! Tja, wat moet je dan? Toch maar leuk meespelen als hij weer eens Need For Speed aan het spelen is.
Maar toen we afgelopen week romantisch op vakantie waren, barstte bij mij de bom. Eindelijk een week geen computer dacht ik (haha!!). Maar nee, hoor, we zitten nog geen moment lekker tegen elkaar of hij haalt alweer een computerblad uit zijn tas; de PU. Na een uur verdween hij even. Ik heb toen per ongeluk (???) zijn PU in mijn tas gestopt. Tja, de rest van de vakantie moest hij het dus maar met mij doen en de Yes (en maar zeggen dat 't zo'n vreselijk blad is!).
Eenmaal thuis besloot ik toch de PU maar eens door te bladeren. En wat bleek? Ik vond het een super te gek blad! M'n vriend had namelijk voorgesteld romantisch (???) op vakantie te gaan naar de E3. Er stond een grote review over in. Die J.J. en Jan vind ik echt de meest toffe mannen. Voortaan is mijn vriend zijn blad dus mooi meteen kwijt.
Maar een advies... geef mij alsjeblieft niet dat stuurtje ofzo. Dan word ik misschien verplicht 'm aan mijn vriend te geven.
Maartje Hilte

Oké, geen stuurtje maar wel de groeten van J.J. en Jan, ze stonden gewoon te blozen met z'n tweeën, ennuuh Maartje, kom gerust een keer langs op de redactie.

OUWE RPG'S

Ik ben, vanaf de dag dat ik een controller in mijn handen kon houden, een fan van alles wat maar met consoles en RPG's te maken heeft. Als meisje heb ik het dan ook niet echt makkelijk om vriendinnen te vinden met dezelfde interesses. Hierbij een oproep aan alle andere meiden: schrijf ook eens iets naar de PU. Volgens mij is de redactie er nog blij mee ook!
Maar nu terug naar het onderwerp van mijn mailtje. Ik heb zelf alle Amerikaanse Final Fantasies gespeeld, dus ook FF3/VI. Deze is, na het succes op de SNES (of Super Famicom) ook uitgebracht op PSX, met computer generated filmpjes van de hoofdpersonen.
Nu heeft SquareSoft ook andere RPG's gemaakt, zoals Secret of Mana, een meesterlijk goed spel, en een van mijn old school favorieten.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een Racing Wheel van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:

Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:

yopost@powerunlimited.nl



post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Postbus 1914 2003 BA Haarlem
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

Nu is mijn vraag: Weten jullie misschien of SquareSoft ook plannen heeft om hun andere 'oldies' uit te brengen op PSX (of PS2) met computerfilmpjes? Zijn er andere RPG makers die dit gaan doen? Ik vind dit een heel goed idee, omdat de oude RPG's nu nog sfeervoller worden en dat de RPG fans, naast de spanning van de RPG zelf, ook nog eyecandy krijgen.
Jessica Dekker, Helmond

Over dergelijke plannen is ons niets bekend maar persoonlijk zien we liever geheel nieuwe RPG's, zoals SquareSoft's Vagrant Story.

MEW 151

Ik heb hulp nodig en reeds vele sites bezocht en gemaild naar mensen die me zouden kunnen helpen maar dit leidde tot een grote nul en daarom vraag ik het liever aan de specialisten die er wel verstand van hebben.
De vraag: waar kan ik Mew 151 vinden van Pokémon in de rode gele of blauwe verse of ook eventueel in Stadium 64? Het zou een grote opluchting zijn als ik een antwoord krijg dat me kan helpen.
flameboy@advalvas.be

Niet verder vertellen... maar volgens mij zagen we 'm lopen in het winkelcentrum Schalkwijk in Haarlem.

ENGELSE PU

Hi PU hoe gaat het ermee! Ik kreeg opeens een kei-goed idee ! Waarom maken jullie naast jullie Nederlandse blad geen Engelse PU! Dan zijn jullie gewoon de beste in de wereld en niet alleen in de Benelux.
Ook komt Ed z'n droom eindelijk uit namelijk met zijn pensioen naar de Bahama's gaan. Verder hebben jullie een fantastisch blad.
KK, Eindhoven

Je moest eens weten hoeveel moeite de PU redacteuren hebben om fatsoenlijk Nederlands te schrijven. Laten we het daar dan maar even bij houden.

MOOIE DEAL

Hoewel ik normaal altijd de PC-Zone koop, die veel duurder maar ook veel dikker, mooier en volwassener is, heb ik ook maar eens zo'n goedkope maar minder dikke, speels vormgegeven en kinderlijke Power Unlimited gekocht.
Eigenlijk viel het nog wel mee, de humor van de rubriek De Redactie vond ik zelfs zeer goed, maar toen ik het in het blad vernoemde Powerweb bezocht (www.powerweb.nl) kon de PU bij mij niet meer stuk! Want wat stond daar in een hoekje verlegen maar doeltreffend te knipperen? Juist! Een bannertje van de Playboy, dat mij wees op het feit dat ik 5 nummers kon ontvangen voor 25 guldentjes ! En zo heb ik dankzij de PU elke maand computernieuws en mannenzaken voor de prijs van een PC-Zone !
Peter J.

Graag gedaan!

MOET!

Ik heb nu even geen tijd om iemand af te zeiken over wat voor een slecht cijfer hij voor dat spel heeft gegeven of iemands kont te gaan likken over hoe geweldig ie dan toch wel niet is. Nee, dat doe ik niet omdat dit veel belangrijker is; er zijn namelijk een paar dingen die MOETEN veranderen.

1. Haal alsjeblieft die cijfers van de graphics, geluid, speelbaarheid weer terug en laat die originaliteit alsjeblieft weg want over een jaar zijn alle originele ideeën voor een leuk spel al gebruikt.
2. Maak een extra pagina met alle goede mp3 – sites, demo/spellen –sites, leuke/grappige sites, schokkende sites. Dit trekt zeker meer lezers.
3. Je bladert eens goed door het blad en opeens zie je je droomspel. Je denkt ook hoeveel kost zoiets nou en draait ie op mijn computer je kijkt en wat zie je: Pentium ..., ... Ram enz, enz. Het is zeer belangrijk dat dit er goed instaat.

Pieter Mensink, Nijmegen

1.Oké
2.Nope
3.Huh?

THE MATRIX

Een tijdje geleden zag ik op TV dat er een spel wordt gemaakt van de film "The Matrix" Hebben jullie misschien op de E3 iets gezien erover?
Diederik Wool

Nee.

BRIEF VAN DE MAAND

DADDY COOL

Hoi Unlimited guys,
Nee hoor, geen geklaag over wie of wat dan ook. Zeker niet over mijn pa. Ik mag van hem uren achter mijn PSX, als ik mijn huiswerk maar af heb. Hij komt er zelfs uren bij zitten als ik Metal Gear Solid of F1 2000 speel. Soms, heel soms, vliegt hij mijn kamer op als ik mijn huiswerk zit te maken, dan zet hij mijn PSX aan en pleurt hij mijn huiswerk in een hoek. Daarna roept hij: "zo, nu het echte werk" en duwt daarbij een controller in mijn handen.
Dat is nou mijn pa: EEN ECHTE DADDY COOL.
Rody Weijermans, Brunssum

Oké, dubbele mazzel Rody: een kanjer van een pa en een dope racestuur om samen mee te scheuren. Bofkont!

DOLPHIN WORDT STAR CUBE

Ik e-mail maar om even te zeggen dat jullie nogal krap lijken te zitten wat betreft de laatste nieuwtjes over de Dolphin. Dus om van al die vervelende klachten in de PU af te geraken, geef ik jullie even een site die toch wel elke dag iets nieuws en schokkends over de Dolphin weet te zeggen, MET gegronde bronnen!
Dus hier is even die link:
http://www.nintendonation.com
Als jullie deze link misschien al hebben EXCUSEER ik mij voor de verspilde tijd aan het lezen van deze e-mail! Als jullie deze nog niet hadden dan ben ik blij jullie te hebben geholpen!
P.S. Ik zou maar eens HEEL vlug op die site gaan kijken want ze zeggen namelijk, net zoals Dailyradar, dat de Dolphin dan toch Star Cube gaat heten!
Thomas Jansen

Nintendo zelf heeft nog niets naar buiten gebracht maar dit lijkt inderdaad meer dan een gerucht. Op 24 augustus wordt de naam officieel bekend gemaakt dus dan weten we meer.
Ennuh, je bent geëxcuseerd.

DEMO

Ik heb in de krant ergens gelezen dat er een spelletje 'Hooligan' of zoiets zou uitkomen. Hebben jullie daar enige info over want dat lijkt me wel een vet spel?
Tony Fasoel

Het spel heet volledig 'Hooligan, Storm Over Europe' en wordt gemaakt door het Nederlandse bedrijf The XIIIth Production. Zo rond oktober moet het klaar zijn. Wil je meer weten, check dan: www.xiii.com

BUGJE?

Mijn vriend bleef bij mij logeren en nam toen F1 2000 (PC) mee (volgens jullie een van de betere spellen). Wij eerst oefenen op de Grand Prix rondes. Daarna, toen we allebei eerste waren gefinisht, gingen we maar een seizoen doen.
Toen wij startten met de eerste ronde in Australië bleef iedereen staan behalve wij en dus moesten wij de gehele race alleen rijden. De rest kreeg allemaal NGF achter hun naam (niet gefinisht). Vreemd huh?! Ze zullen wel een fout in het spel hebben gezet. Voor de wijsneuzen: we reden met Coulthard en we startten op de 11e plaats.
Marco en Mark.

En, zijn jullie alweer een beetje van de schrik bekomen?

Power Spy

Alhoewel Rare nog geen officiële mededeling heeft gedaan, lijkt het ons sterk als er geen opvolger voor Perfect Dark komt. De developer heeft namelijk de domeinnamen After-Dark.com en VelvetDark.com vast laten leggen. ✍ Blizzard wordt niet bepaald arm van Diablo 2. Het bedrijf verkocht in één maand tijd meer dan een miljoen kopieën van de RPG. Ruim 39% van het totaal aantal verkochte PC-games afgelopen maand in de VS bestond zelfs uit Diablootjes. ✍ Over de Duivel gesproken, als we de geruchten mogen geloven komt Diablo 2 ook op de nieuwe console van Nintendo uit. Puntje voor de Star Cube, of hoe ie ook mag gaan heten. ✍ De Pokémon-gekte is nog lang niet uitgewoed. De nieuwste rage heet PikaPong. Een voorbeeldje vind je op http://pokemon.vgf.com/pikapong.htm. ✍ Een beetje vreemde move als je het ons vraagt, maar Microsoft maakt momenteel games voor de Macintosh. Is een beetje als Rijkaard die Duitsland traint. ✍ Ed heeft in het diepste geheim een eigen games-website gelanceerd. Nu wisten we wel dat onze eindredacteur een beetje vreemd was, maar zo erg. Check www.eviled.com maar eens uit. ✍ De zwarte Dreamcast doet het zo goed in Japan dat Sega heeft besloten er veel meer van te gaan maken. ✍

Volgens een aantal Engelse websites kost de gerestylede PSX One hetzelfde als de oude PSX. Ach, we hadden hem toch allemaal al thuis staan. ✍ Er komt een Tekken-film uit. De gevechten worden gecoördineerd door de man die dat ook deed bij X-Men. ✍

Van Indiana Jones en The Infernal Machine komt nog dit jaar een N64-versie op de markt. Volgens LucasArts is de game niet lukraak gepoort, maar heeft Indy nu een Mario-achtige bediening gekregen. Zal Harrison Ford blij mee zijn. ✍ Peter Molyneux, het brein achter Black & White, meldde onlangs in een interview dat sommige secrets nooit ontdekt zijn in z'n vorige games. Zo zou je de mistress uit het originele Dungeon Keeper naakt moeten kunnen krijgen!! Mocht je dus 's nachts licht op de PU-redactie zien... ✍

Molyneux is overigens wel een wiebelkont. In hetzelfde interview kondigt hij doodleuk aan dat hij gewoon doorgaat met het maken van PC games, terwijl dat een maand geleden nog heel anders lag. Zou hij J.J. zijn tegengekomen? ✍ Eindelijk! De Vampire patch is uit. Nu kun je overal saven en ook de A.I. problemen worden flink aangepakt! ✍ Veel ex-medewerkers van topsoftware huizen gaan hun eigen ding doen. Zo komen twee ex-Blizzard dudes met Throne Of Darkness; een soort Diablo 2 kloon spelend in de Japanse oudheid en een clubje ex-Westwood medewerkers werkt momenteel aan de strategy-game Battle Realms. ✍ Voor alle duidelijkheid: Halo komt naast de X-box ook op de PC en de Mac uit.

Power N



Gunman niet meer gratis

Gunman zou oorspronkelijk een bloedmooie en gratis down te loaden TC (total conversie) worden van Half-Life. Echter, de makers van Gunman kregen zoveel positieve response en de game werd dermate groot dat ze toch besloten hebben de game commercieel te gaan verkopen.
Jammer want de game is inderdaad bloedmooi, covert vier totaal afwijkende planeten en heeft heel wat freaky monsters en wapens in petto. Waar je nu dus de volle mep voor moet betalen! Meer info vind je op
http://gunman.telefragged.com/

Laatste Nieuws

Lancering PS2 uitgesteld tot 24 november, prijs f 1099

...ls je nu ... pre- ... st ... Deze ... ng ... world ... sie die ... bliek is ... naar

Aliens 2

Liefhebbers van de creepy shooter Aliens vs Predator kunnen alvast gaan sparen; er komt namelijk een vervolg.
Bij de produktie wordt opnieuw gebruik gemaakt van de LithTech engine. Volgens publisher Fox Interactive zal Aliens vs Predator 2 (laten we 'm zo maar noemen, een officiële titel is er nog niet) weinig met de films te maken hebben en meer de verhaallijn van de Aliens-boeken en comics gaan volgen.
Over werk hebben ze overigens niet te klagen bij developer Monolith want ze zijn momenteel ook bezig met Sanity en No One Lives Forever.

De ideale school

De eerste vijf studenten van de Video Game Programming-school in Redmond, VS hebben op 25 juli jongstleden hun diploma uitgereikt gekregen van de bekende loodgieter Mario. De heren mogen zich de eerste afgestudeerde spellenprogrammeurs ter wereld noemen. Een wereldbaan, als je het ons vraagt.
Zo'n school moet trouwens heel wat vreemde taferelen opleveren. Mario Kart als huiswerk, een rooster met een uur shooters maken en een blokuur online en leraren die je pushen nu eens te gaan gamen.
It's too good to be true!

Tour de France

De Japanse developer Konami heeft de exclusieve rechten gekocht voor de Tour de France. Inmiddels zijn al drie console developers gevraagd om het bijpassende spel te produceren. Wij gokken op een DC-, PS2- en een Dolphin-versie.
Hoe de gameplay in zijn werk gaat, is ons momenteel nog volkomen onduidelijk. Komt er straks een fietsstuur en trappers bij de tv te staan, moet je op een hometrainer plaatsnemen of wordt het button bashen zwaarder naarmate de helling steiler wordt?
De profcheck met Boogerd is inmiddels al wel aangevraagd.

Nintendo part 19

Star Cube, Dolphin... we weten het allemaal niet meer. Op Internet is onlangs uitgelekt dat de officiële naam van de Nintendo Dolphin, Star Cube zou zijn. De bron is een Zweedse distributeur van Nintendo die dit ook weer ergens op Internet gelezen heeft, dus met zekerheid durven we het niet te zeggen.
Nintendo Nederland zegt officieel ook nog van niets te weten over de exacte naam, net zomin als over de verschijningsdatum. Sterker nog: Nintendo Nederland kan nog steeds niet bevestigen dat de Dolphin (laten we 'm zo nog maar even noemen) inderdaad op Space World, die van 24 tot en met 26 augustus in Tokyo gehouden wordt, aan het publiek getoond wordt.
In de volgende PU meer.

PlayStation 2 problemen

Ondanks het feit dat de PS2 in Japan behoorlijk verkoopt, vallen de inkomsten bij Sony toch tegen. Met name de verkoop van PS2 games blijft achter bij de verwachtingen en dat vinden wij niet vreemd, gezien de kwaliteit van de spellen tot nu toe.
Verwacht wordt een netto verlies van $930.000.000 in het tweede kwartaal van dit jaar. Sony hoopt winst te maken als de PS2 in Europa en Amerika in de winkels komt. Wij zeggen, no probs, Sony; leg dat ding maar hier in de shops neer, wij kopen hem misschien wel.

ews

WIN WIN WIN

GP3 ligt eindelijk in de winkel, tijd om wat leuk spul weg te geven. We hebben 2 stoere jassen, 1 gesigneerde game, 10 caps en 10 shirts en alles moet weg.
Stuur een briefkaartje met het antwoord op de vraag ***door wie het spel waarschijnlijk gesigneerd zal zijn*** (hint: de maker?) vóór 18 september naar **Power Unlimited, GP3-prijsvraag, Postbus 1914, 2003 BA te Haarlem**. Ook kun je per e-mail meedoen. Mail dan je antwoord naar **prijsvraag@powerunlimited.nl**, maar vergeet dan niet als Subject GP3-prijsvraag te vermelden. De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.



Cijfers in PU

Het onophoudelijk gejammer en geklaag van jullie, lieve lezers, kan ophouden: jullie doel is bereikt. Vanaf dit nummer bestaan de PowerScores behalve uit het eindcijfer ook uit deelscores voor graphics, sound en gameplay. Knoop wel goed in jullie oren dat de eindscore geen gemiddelde van de drie deelcijfers is, dus het kan gebeuren dat een game een 8, een 4 en een 9 scoort en uiteindelijk een 8 krijgt. Met dank aan alle positieve kritiek die we over dit gevoelige onderwerp ontvangen hebben.

X-Facts

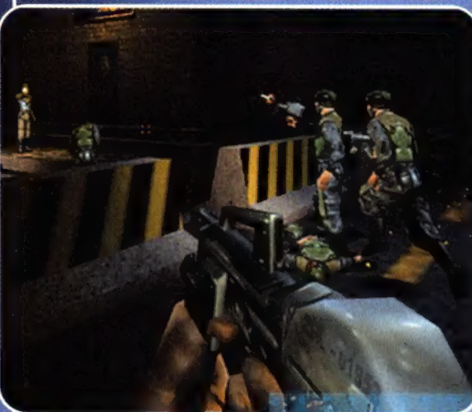
De laatste tijd ging het gerucht dat de X-box 1 gigabyte aan geheugen zou bevatten in plaats van 64 Mb. Microsoft doet dit verhaal echter af als onzin.
Om een dergelijk rekenvermogen te koelen zouden 24 ventilatoren nodig zijn en dan wordt de console net iets te groot.
Wat wel klopt is dat de X-box een fijne 733 MHz processor gaat bevatten en dat is dus meer dan het dubbele vermogen van de PlayStation 2. Er zijn ook drie nieuwe titels aangekondigd, te weten Alien vs Predator, Giant en Starlancer 2.

Gewonnen

Ton Guijt uit Volendam is voorlopig de gelukkigste gamer van Nederland. Hij is namelijk de winnaar van de PS2 die we in PU 7 weggaven.
Dat abonnees een streepje voor hebben, bleek uit het feit dat PU 6 voorzien was van een speciale Army Men CD-Rom met daarop een prijsvraag waarmee je een bijzondere Army Men PlayStation Cover kon winnen (zie afbeelding). De gelukkige winnaars zijn: Perry Pintar uit Oirsbeek, Youri Schepel uit Delfzijl, Peter Plomp uit Slikkeveer, P. Vos uit Puttershoek en Nick Admiraal uit Heemskerk.
Zij hebben hun prijs inmiddels ontvangen.



DEUS DEMO 2



Deus Ex is natuurlijk vreselijk dope en als je demo hebt gedownload doe je er goed aan deze 2e patch ook op te halen. Hiermee heb je namelijk de mogelijkheid om ook het tweede level van de game te spelen. Kijk, dat is nog eens aardig van Ion Storm. Ophalen kun je onder andere van ***http://www.3dgamers.com/3daction/00archives/deusex/***

Hackers Handboek

Heb je genoeg van spelletjes en wil je de echte wereld gaan ontdekken, dan is het Hackers Handboek misschien iets voor je. In dit 64-pagina's tellende boekje geeft de schrijver, The Digital Devil, je een beeld van hoe hackers te werk gaan en hoe het ongewenst binnendringen van een computer kan worden voorkomen.
Het Hackers Handboek kost ƒ 29,95 (ISBN 90-75352-23-9).

Speedball 2100

In PU 7 kon je een review lezen van de game Speedball 2100, die niet al te hoog scoorde. Helaas bleek achteraf dat het exemplaar dat we in onze handen hadden gekregen niet geschikt was voor review.
Het is natuurlijk denkbaar dat een betere versie van de game een andere score tot resultaat zou hebben. Als dit inderdaad zo blijkt te zijn, komen we in een volgend nummer terug op de game.

WIN WIN WIN



Genoeg gespeeld, nu even naar wat live action: in samenwerking met UHU geven we tien keer vijf tegoedbonnen weg voor een kart-heat bij een van de circuits van de Dutch Indoor Kart Group bij jou in de buurt.
Hiermee kun je dus samen met vier vrienden proberen de tot dan toe beste rondetijd te verbeteren.
Wil je kans maken op een van deze tien prijzen, schrijf dan ***de naam van de Nederlandse F1-coureur die zijn succesvolle carrière op de kartbaan begon*** op een briefkaartje.
Stuur dit kaartje vervolgens vóór 18 september naar

Power Unlimited
Kart-prijsvraag,
Postbus 1914
2003 BA te Haarlem.

Ook kun je per e-mail meedoen. Mail dan je antwoord naar **prijsvraag@powerunlimited.nl**, maar vergeet dan niet als Subject Kart-prijsvraag te vermelden. De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

Volgend nummer

Vanaf 18 september ligt Power Unlimited 10 in de winkel met het antwoord op de vraag hoe Ed twee gekneusde vingers en drie gekneusde ribben in Cannes opliep (dat verklaart meteen waarom zijn verhaal dit nummer niet gehaald heeft, zoals vorige maand beloofd). Ook komt de lancering van de PS2 naderbij, waarover volgende maand meer, net als over de nieuwe Nintendo's die Sony het vuur aan de schenen moeten gaan leggen.

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen.

GAME BOY (COLOR)

F1 Racing Championship (juni)	9,0
Hype: The Time Quest (augustus)	8,5
Le Mans 24 Hours (juli)	8,5
Wario Land 3 (juli)	8,4

NINTENDO 64

Perfect Dark (juli)	9,9
Excitebike 64 (augustus)	8,0
Pokémon Snap (juli)	8,0

DREAMCAST

Dead or Alive 2 (augustus)	9,6
NBA 2K (juni)	9,6
Resident Evil Code: Veronica (augustus)	9,2
Crazy Taxi (juni)	9,1
MDK 2 (juli)	8,3
4 Wheel Thunder (juni)	8,2

PLAYSTATION

Colin McRae Rally 2.0 (juli)	9,6
Vagrant Story (augustus)	9,3
World Championship Snooker (juli)	9,2
Need for Speed Porsche 2000 (juli)	9,0
WWF Smackdown (juni)	8,8
Destruction Derby Raw (augustus)	8,5
Hogs of War (augustus)	8,3
Galerians (augustus)	8,1
Rally Masters (juli)	8,1
N-Gen Racing (augustus)	8,0
Ronaldo V-Football (juni)	8,0

PC CD-ROM

Diablo 2 (augustus)	9,5
Dark Reign 2 (augustus)	9,4
Dogs of War (juli)	9,2
Ground Control (augustus)	9,1
F1 2000 (juni)	9,1
Vampire the Masquerade Redemption (juli)	9,0
Starlancer (juni)	9,0
Comanche Hokum (juli)	8,9
MDK 2 (juli)	8,9
Asheron's Call (augustus)	8,8
Motocross Madness 2 (juni)	8,8
Gunship (juni)	8,7
Shogun (juli)	8,6
Soldier of Fortune (juni)	8,6
Simon the Sorcerer 3D (juni)	8,5
Arcatera (augustus)	8,4
Metal Fatigue (augustus)	8,4
Flying Heroes (juli)	8,4
Silkolene Honda Motocross GP (juni)	8,4
Allegiance (juni)	8,3
Star Trek Armada (juni)	8,3
Ultima IX (juni)	8,3
Devil Inside (juli)	8,2
Everquest: The Ruins of Kunark (juli)	8,2
Lemmings Revolution (juli)	8,0
Evolva (juni)	8,0

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

De Power Top 10 voor Nintendo, PC en PlayStation wordt samengesteld aan de hand van gegevens van de Dutch Interactive Charts en is gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die de game de vorige maand in de Power Top 10 innam.

De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met - je gelooft het niet - Radio 538 en bestaat uit de games die deze maand de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.

Luister elke zondag om 18.45 uur naar Lindo Radio op Radio 538 voor het laatste gamesnieuws in Power Up.



Top 10 PLAYSTATION

1	(-)	Colin McRae Rally 2
2	(-)	Dukes of Hazard
3	(-)	Grand Theft Auto 2
4	(-)	Dino Crisis
5	(-)	South Park Rally
6	(4)	Legacy of Kain
7	(-)	F1 World Grand Prix
8	(-)	Fear Effect
9	(1)	Euro 2000
10	(-)	Driver

Top 10 NINTENDO 64

1	(1)	Pokémon Stadium
2	(-)	Perfect Dark
3	(-)	Zelda: Ocarina Of Time
4	(-)	F1 World Grand Prix 2
5	(4)	James Bond; Goldeneye
6	(-)	Waverace 64
7	(-)	Super Smash Brothers
8	(-)	PilotWings 64
9	(-)	Doom 64
10	(2)	Mario Kart 64





Top 10 PC

1	(1)	Vakantie Racer
2	(4)	The Sims
3	(-)	Sim City 3000
4	(3)	Euro 2000
5	(-)	Ground Control
6	(2)	F1 2000
7	(-)	RollerCoaster Tycoon
8	(-)	Final Fantasy VIII
9	(-)	C&C Worldwide Warfare
10	(-)	AmsterDoom

Top 10 RADIO 538

1	Metal Gear Solid (GBC)	9,8
2	Virtua Tennis (DC)	9,5
3	Grand Prix 3 (PC)	9,3
4	Deus Ex (PC)	9,2
5	TOCA WTC (PSX)	9,1
5	Driver (GBC)	9,1
7	Pokémon Yellow (GBC)	9,0
8	Chu Chu Rocket (DC)	8,9
10	Grind Session (PSX)	8,8
10	Icewind Dale (PC)	8,8

RADIO 538

RADIO 538 101.2 FM



DUTCH INTERACTIVE CHARTS ©

Sydney 2000

Elk groot sportevenement heeft tegenwoordig z'n eigen spel. Eidos sleepte de licentie in de wacht voor Sydney 2000 en produceerde een game die zal verschijnen voor de PC, DC, PSX en N64.

INVESTERING

De exclusieve licentie van het Internationale Olympische Comité heeft Eidos een flink bakkie duiten gekost, maar dan hadden ze ook wat. Huis-developer ADT gaat de komende zes jaar de games voor Sydney (2000) en Athene (2004) maken alsmede de winterspelen van Utah (2002) en Italië (2006). De button bashers onder ons zitten de komende tijd dus meer dan goed.
De allereerste keuze die Eidos en ADT bij het produceren van het spel moesten maken was meteen de moeilijkste, want welke sporten moesten in het spel verwerkt worden? Alle 37 leek een beetje te veel van het goede, dan had je een CD'tje of vier nodig.
Daarnaast had de IOC bij de deal heel slim bedongen dat het spel de ware Olympische gedachte moest uitdragen, dus mocht het zwaartepunt niet alleen bij de bekende sporten liggen; er moesten ook minder bekende sporten aan de internationale federatie van gamers getoond worden. Wie weet dat boogschieten, schoonspringen of kanovaren dan eindelijk eens populair worden.
De tweede voorwaarde van het IOC was dat er geen individuele atleten in het spel mochten voorkomen. En dat is eigenlijk niet meer dan logisch, zelfs de beste glazen bol-kijkers weten niet wie er allemaal naar de spelen van Sydney gaan, en dan heb ik het nog niet eens over toppers die betrapt worden op het gebruiken van verboden snoepjes. Zo'n gedrogeerd persoon in de officiële IOC-game, dat zou een vette blamage betekenen.

DE SPORTEN

Na lang beraad werden de volgende twaalf sporten uitgekozen.
100 meter sprint: diegene die het snelst op de knoppen kan roffelen, maakt de grootste kans om de winst te pakken. Absoluut button bashing deluxe, wel even goed timen bij de start.
110 meter horden: in principe dezelfde aanpak als de 100 meter sprint, alleen staan er nu van die vervelende horden op de baan. Er komt dus iets meer coördinatie bij dit nummer kijken.
Kogelslingeren: niet echt een van de meest bekende sporten van de spelen. Het motto is hier draaien, draaien, draaien en op het juiste moment de kogel wegslingeren. Anders flikker je hem recht het net in.
Verspringen: eerst een stukje button bashen en vervolgens precies op het juiste moment afzetten. Laat je te vroeg los, dan zullen de juryleden niet eens de moeite nemen de afstand op te meten.
Combinatie van snelheid en techniek dus.
Hoogspringen: het komt hier minder op snelheid aan en meer op goed afzetten. Daarna moet je de Fosberry-flop, of hoe die techniek ook al weer heet, uitvoeren. Techniek en coördinatie zijn dus de vereisten.
Hinkstapspringen: zelfde principe als verspringen, alleen zul je nu ook nog een stukje moeten hinkelen. Potentiële knieën-killer, maar daar heb je achter de controller gelukkig geen last van. Combinatie van button bashen en coördinatie.
100 meter vrije slag: freestyle button bashen in het water. Let wel even op het duiken en het keerpunt.
Achtervolging (wielrennen): ieder team heeft drie renners. In de wedstrijd op de baan nemen twee teams het tegen elkaar op. De teams starten aan de tegenovergestelde kant van de baan en vervolgens is het rammen geblazen op die knoppen. Diegene die de rondes het snelst aflegt wint de race.
Kleiduivenschieten: Quake op de Olympische Spelen. De kleivogels komen in paartjes van twee vanaf twee kanten de lucht in zeilen. Vervolgens mag jij ze met een gericht schot naar beneden halen. Techniek en reaktievermogen zijn de voorwaarden voor een gouden plak.
Gewichtheffen: klasse tot boven de 100 kilogram: werk voor de zware jongens onder de gamers. Druk op het juiste moment op de knoppen voor een optimale poging bij het trekken of stoten.
Schoonspringen: het is hier zaak om precies op het juiste moment de juiste knoppencombinatie in te drukken. Anders wordt het niets met de achterwaartse sommersalt met dubbele schroef.
Kanovaren: stap in de boot en leg het par-

Button bashen in optima forma. (DC)

Razend moeilijke sport. (PC)

En nu nog lachen naar de jury, meisje! (PSX)

cours zo snel mogelijk af. Combinatie van een flink potje button bashing en techniek.

VIRTUAL GYM

Een oplettend lezer zal zeggen dat zo'n Olympische Spelen-achtige game niets nieuws onder de zon is, denk bijvoorbeeld maar aan het onlangs verschenen International Track and Field 2 op de PSX. Wat is er nu zo speciaal aan Sydney 2000, dat we hem allemaal moeten kopen?
Diepte is het antwoord, Sydney 2000 kent buitengewoon diepe gameplay dankzij vier totaal verschillende spel-modes.
Arcade: dit zijn de traditionele single- en multiplayer modes. Je doet dit in je eentje of met maximaal drie vrienden mee aan de OS. Diegene die na twaalf onderdelen de meeste punten heeft vergaard, mag de gouden plak ophalen. De twaalf onderdelen kunnen in willekeurige volgorde worden afgewerkt.
Olympic mode: deze mode moet Sydney 2000 ver boven gelijksoortige games uittillen. De Olympic mode stelt je namelijk in staat een groep van twaalf atleten klaar te stomen voor de OS.
Het trainen vindt plaats in de zogenaamde Virtual Gym, alwaar je jouw atleten aan meerdere trainingsonderdelen laat meedoen. Spartaanse trainingsmethoden zullen het uithoudingsvermogen, de techniek en de kracht van jouw teamleden zichtbaar doen groeien.
Maar alleen oefenen is niet genoeg: jouw team dient net als al die andere sporters mee te doen aan kwalificatiewedstrijden en kampioenschappen. Het is dus helemaal niet zeker dat juist jouw twaalf man naar Sydney mogen; die plek moeten ze verdienen. En dat verhoogt de spanning van het spel enorm.
Head to Head mode: bewaar jouw top-atleet op de harde schijf of een Memory card en neem hem mee naar je vrienden voor een potje Sydney 2000.
Coaching mode: zeg maar de management mode van Sydney 2000. Aan de hand van wat je in het water, het zwembad of op de baan ziet, leid je jouw atleet naar de top.

MONSTERKLUS

Als je denkt dat Sydney 2000 voor Eidos een leuk geintje is, dan heb je het goed mis. We hebben hier te maken met een Triple A titel voor alle vier de platformen, waarvoor kosten nog moeite gespaard zijn. Sydney 2000 moet echt een monsterklus voor de developer zijn geweest. Neem nu de graphics; er is niets geport, voor elk platform zijn de atleten en de omgevingen opnieuw ontworpen. Op deze manier wil ADT er voor zorgen dat de aktie optimaal en zonder schokken in beeld wordt gebracht. Het resultaat is bijvoorbeeld atleten bestaande uit 5000 polygonen in de PC en DC-versie en een zeer natuurlijk bewegingspatroon.
Het gewichtheffen is het absolute kunststukje geworden, aangezien de programmeurs zich in deze tak van sport alleen om de gewichtheffer zelf hoefden te bekommeren (geen tegenstanders bijvoorbeeld).
Maak die vingers dus maar vast soepel want ongeveer gelijk met de games moet de game uitkomen.


Het keerpunt, dit is tricky. (DC)


En tegelijk heeft ie iets elegants. (PC)


Gaan jullie maar vast, ik kom zo. (PC)


Vangwal! (PC)

Power RAPPORT

PC CD-ROM
NINTENDO 64
PLAYSTATION
DREAMCAST
Fabrikant: ADT
Distributeur: Eidos
Wordt verwacht: Herfst 2000

Naar het zich nu laat aanzien gaat developer ADT voor een perfekte mix zorgen tussen button bashen, coördinatie, reaktievermogen en behendigheid. En wat wil je nog meer van een game?
DIRK


In Edwin Korving hebben we eindelijk ook een goeie. (DC)


Hink-stap-sprong-zit. (PSX)

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Ja hoor, daar gaan we weer, de Tiberian Sun Firestorm add-on pack is nog niet eens van de harde schijf gewist of C&C: Red Alert 2 staat al weer bijna voor de deur. Westwood's C&C fabriek draait blijkbaar op volle toeren...

GEHEIM

Dat er een nieuwe Command & Conquer strategygame aan zou komen - naast de Renegade game - was te verwachten, alleen had ik meer aan Tiberian Twilight gedacht; de game na Tiberian Sun. Een strategygame met een nieuwe engine, waarschijnlijk 3D en een glorieuze voltooiing van de Tiberian trilogie.
Maar nee, eerst is Red Alert 2 aan de beurt. Red Alert is volgens de fans van het eerste uur, de beste uit de serie. Bovendien werd Tiberian Sun niet zo massaal omarmd als Westwood hoopte en de roep om Red Alert 2 op de fansites en de forums groeide en groeide.
Niemand kon weten dat de sneaky dudes van Westwood al in het geheim aan de game bezig waren. Al tijdens de ontwikkelingsfase van Nox!

COLD WAR AGAIN

Red Alert speelde in de jaren 40 en 50. Dankzij het wegbeamen van de jonge Adolf vond de Koude Oorlog vroeger plaats dan we vanuit onze geschiedenisboekjes kennen en de strijd tussen de Allies en de Sovjets over Europa was de inzet.
In Red Alert 2 laait die strijd weer op. Het goede van Red Alert 2 is dat het ontworpen wordt door een heel ander team dan Tiberian Sun. Ook de engine is niet dezelfde, sterker, hij is zelfs ietsje 'kaler' of beter gezegd aangepast aan de behoefte van Red Alert 2.
Zo is de camera een stuk lager geplaatst waardoor de gevechten meer 'in your face' zijn.
De belangrijke taak van het ontwikkelteam was een echt duidelijk onderscheid te maken tussen units onderling en tussen die van de Allies en de Sovjets. Met andere woorden, een tank van de Allies heeft niet automatisch een spiegelbeeld unit bij de Sovjets die even sterk is en dezelfde vuurkracht heeft.

NIEUWE ELEMENTEN

Met het verschil in uiterlijk en de uitwerking van de units heeft men het tankrush element getracht uit te bannen. Er zijn namelijk veel verschillende units die tanks op verschillende manieren aankunnen. Het bezetten van gebouwen en vandaar uit met scherp schieten is een taktiek die nog steeds goed werkt en is overgenomen uit het originele Red Alert. Daarnaast is afweergeschut nadrukkelijk en in vele gedaanten van de partij en zorgen speciale kamikaze units dat een bataljon tanks niet automatisch voor een overwinning garant staat.
Een ander opvallend element is de vernieuwde interface. Zo zijn er nu verschillende tabbladen voor units en gebouwen. Nu hoef je dus niet meer als een gek door die ellenlange lijst te scrollen om aan te klikken wat je wilt laten bouwen/trainen, terwijl je basis tegelijkertijd in de pan gehakt wordt. Ook de herkenbaarheid van de omgevingen speelt een rol. Waren de meeste C&C levels vroeger vrij saai en leken ze behoorlijk veel op elkaar, nu kun je gevechten verwachten in omgevingen als Washington D.C., Pearl Harbor, Chicago, New York City, Berlijn en Parijs. Compleet met

UNITS & GEBOUWEN



ALLIES

Het leukste van een nieuwe C&C titel, is altijd het element van nieuwe units. Welke eenheden zijn gebleven, welke zijn veranderd en wat is nieuw? Ik stel eerst een aantal Allies units aan je voor.

GI: De basic voetsoldaat van de Allies. Toch zijn de GI's sterker dan de voetsoldaten van de Russen, dankzij hun super mitrailleur.
Tanya: Babe Tanya keert terug! De vrouwelijke commando kan zwemmen, alles opblazen en bovendien C4 aan iedere vijandelijke unit plakken.
Spy: Ook de Spy uit het originele Red Alert maakt voor een tweede keer zijn opwachting. Ideaal om gebouwen te infiltreren, energiecentrales uit te schakelen of goodies te stelen. Pas wel op voor de waakhonden.
Navy Seals: Deze speciale getrainde units zijn sterk, snel en kunnen zwemmen.
Chrono Legionnaire: Deze speciale machine kan vijandelijke eenheden naar een ander tijdperk sturen. Met andere woorden: eenmaal een bad guy geraakt, zie je ze nooit meer terug. De unit zelf kan door de map heen teleporteren. Handy!
Grizzly Battle Tank: De Grizzly Battle Tank is een medium gepantserde, maar erg sterke tank. Ideaal voor het betere knal- en sloopwerk.
BlackHawk: De Allies attack helikopter.
Aegis Cruiser: De Aegis Cruiser is een duur marineschip dat vijandelijke vliegtuigen en raketten met een enkel schot uit kan schakelen. Een must voor je verdediging!
Dolphin: Deze special getrainde dolfijnen kunnen verborgen onderzeeboten opsporen en met hun sonar (zeer hoog gepiep) kunnen ze vijanden uitschakelen.

Eiffeltoren en Vrijheidsbeeld!
Tot slot vind je op deze pagina een kort overzicht van een aantal units. In de game zijn er nog veel meer. En dan hebben we het nog niet eens gehad over de nucleaire wapens en de machines die het weer kunnen controleren. Ja, je hoort het goed: zelfs bliksem en onweer worden in de strijd gegooid bij Red Alert 2. Yes sir! I'm on it!

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Electronic Arts
Beschikbaar: 4e Kwartaal 2000

Het blijft natuurlijk uitmelken van de C&C koe, maar ja, zolang de gameplay sterk blijft en het beeld niet trager wordt naarmate er te veel units in beeld komen, valt er voor de C&C strategy aanhangers weinig te klagen.
JAN




Red Alert 2 heeft ook waterunits.


Zeppelins vallen The Statue Of Liberty aan.


Attack!

Zelfs dolfijnen vechten voor de goede zaak in Red Alert 2.

NADER BEKEKEN

SOVJETS

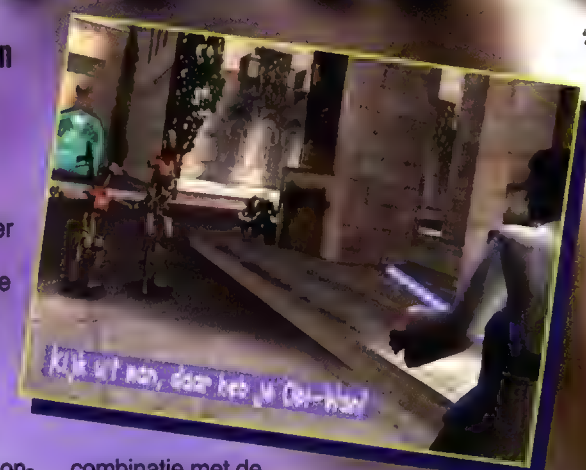
Ook de Sovjets staan klaar met hun troepenmacht. Ik noem er enkele.

Conscript: De basic voetsoldaat van het Russische leger.
Crazy Ivan: Altijd dronken of compleet gestoord, is Crazy Ivan toch een supersterke eenheid vergelijkbaar met Tanya. Ivan is altijd in de weer met explosieven.
Tesla Troopers: De Tesla Troopers zijn met hun shockpower oude bekenden. Nieuw is wel dat de Tesla Troopers nu in groepen kunnen samenwerken om energie te verzamelen en die door te sturen naar de Soviet Tesla Coils, die hierdoor nog krachtiger worden.
Yuri: Yuri is een andere speciale eenheid die zeer schaars ingezet kan worden. Hij kan dankzij mentale krachten vijanden op afstand uitschakelen met hersengolven! Daarnaast kan hij ook tijdelijk vijandelijke eenheden overnemen en hersenspoelen zodat ze voor de Sovjets gaan vechten. Een zeer waardevolle unit dus.
Terror Drone: Met het uiterlijk van een gigantische cybertechno spin kan deze Terro Drone iedere mechanische unit van de vijand bespringen en uit elkaar scheuren. Een echte kamikaze unit dus, maar zeer effektief.
Apocalypse Atomic Tank: De grootste Sovjet tank ooit gebouwd. Zwaar gepantserd met meerdere wapens en heel erg sterk. Oppassen dus!
Typhoon Attack Sub: De Attack Sub is een van de sneaky Sovjet units. Bijna onopvallend maar met kleine felle torpedo's een lastig uit te schakelen unit.
Dreadnought: Een groot en sterk Sovjet warship dat long range missiles afvuurt.
Giant Squid: De Sovjets zijn erin geslaagd gigantische inktvissen te trainen voor hun doeleinden. Deze glibberige beesten zijn zeer gespitst op zwemmende soldaten en kunnen eveneens boten tegenhouden of zelfs meesleuren naar de diepte.


De Eiffeltoren van een hele andere kant belicht.

OBI-WAN

Zoals wij het inschatten, heeft LucasArts naast Monkey Island 4 nog een dijk van een game voor ons in petto. Obi-Wan lijkt namelijk alles in huis te hebben om de vele Star Wars fans op hun wenken te bedienen.


Kijk uit man, daar heb je Obi-Wan!

EINDELIJK EEN OPVOLGER

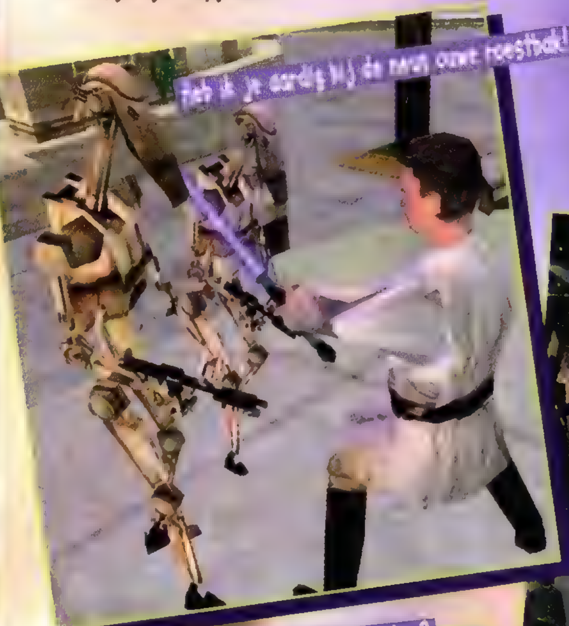
Star Wars: Jedi Knight was volgens zo'n beetje de hele gameswereld een van de beste spellen ooit. Deze action Star Wars shooter met een zeer prominente rol voor het wereldberoemde lichtzwaard zat dan ook vreselijk goed in elkaar: tonnen gameplay, de juiste Star Wars sfeer, grote levels, juicy filmpjes en spectaculaire lightsaber gevechten.
Al snel werd een add-on gereleased maar daarna werd het angstig stil rond de Jedi Knight serie. Waarom heb ik nooit begrepen want de game schreeuwde om een opvolger. Inmiddels weten we dat die opvolger eindelijk in de maak is; Obi-Wan is het officieuze nieuwe deel van Jedi Knight met de jonge Obi-Wan uit Episode One in de hoofdrol.

ACROBATIEK

Spelers kunnen een gloednieuwe engine verwachten waarmee de hoofdpersonen uit de film prachtig tot leven komen.
In het begin van de game speel je de rol van Obi-Wan als lerend knaapje. Je Force Powers zijn zwak en de beheersing van je lightsaber is nog lang niet volmaakt. Gedurende de game krijg je steeds meer Force Powers en word je een ware Jedi.
Sowieso zal de rol van het funky zoemende lightsaber veel groter zijn dan in Jedi Knight. Daar vocht je voornamelijk tegen bosses met je lightsaber terwijl je de 'standaard' guards wegschoot met diverse guns. In Obi-Wan zul je ook de honderden sullige droids met je lightsaber aankunnen.
Vijandelijk vuur terugkaatsen is een handige taktiek maar een en ander via spectaculaire jumps ontwijken is ook een mogelijkheid. Sowieso kun je flink wat acrobatische toeren uithalen: complete flikflaks en handstandoverslagen.
Deze fraaie moves in combinatie met de vele zwaardvechttechnieken, maken de gevechten een lust om te zien én uit te voeren. De aktie zal voornamelijk via de muis gaan (of joystick) en laat zich zeer intuïtief besturen. Daarnaast kun je zo nu en dan hulp krijgen van derden die je kan instrueren met simpele commando's als 'attack', 'follow', 'stay' en meer van die zaken.

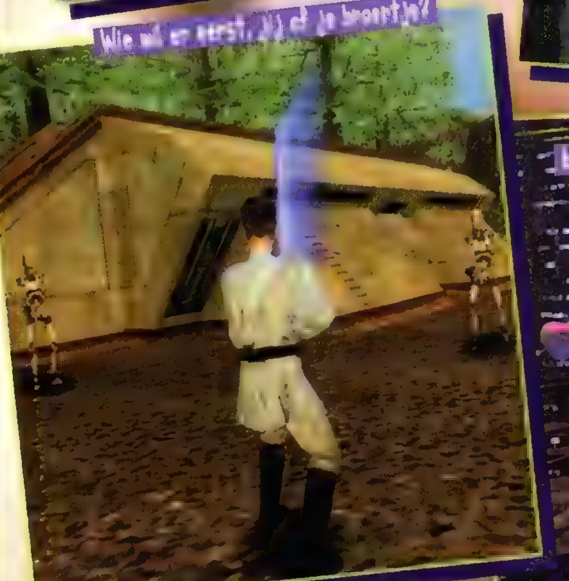
ONLINE FORCE

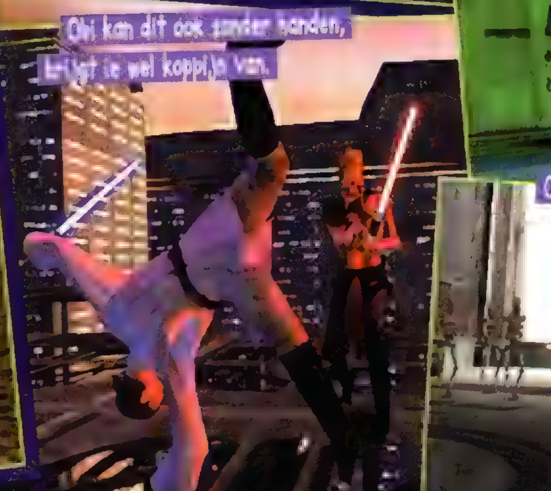
Force Powers zorgen er eveneens voor dat geweld niet altijd noodzakelijk is. Hoe beter je de Force Powers gebruikt, hoe meer en sneller je nieuwe krijgt. Wat dat betreft volgt Obi-Wan de trend van de thinking shooter.
Natuurlijk zul je ook tegen Darth Maul moeten vechten, een van de hoogtepunten in het spel. Aan multiplayer is ook gedacht zodat je ook zelf Darth Maul kunt spelen. In verschillende maps kunnen Jedi wannabees tegen elkaar lightsaberen tot ze een Jar-Jar Binks syndroom hebben. Aan Lightsaber duels (laddercompetitie), Star Wars Death Match, Escorte The Queen en meer varianten wordt op dit moment hard gewerkt.

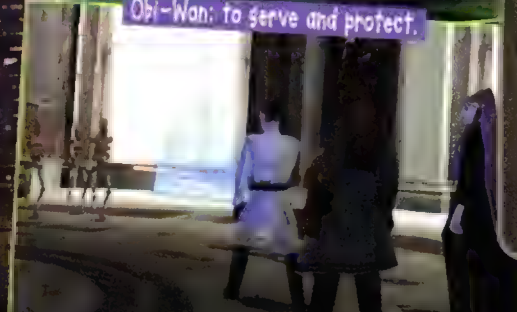

Heb ik je aardig bij de neus ouwe roestbak!


Voorbeeld van de game vanuit first-person view.


Hak, sla, beuk, zoink, oef, baf, ram, klets, poef.


Wie wil er eerst, jij of je broertje?


Obi kan dit ook zonder handen, krijgt ie wel koppijn van.


Obi-Wan: to serve and protect.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: CD Contact Data
Verwacht: 1e Kwartaal 2001

De Jedi Knight saga leeft voort! Als LucasArts nu even alles op alles zet om deze game op tijd en loepzuiver af te leveren, dan is de Force eindelijk weer eens met ons.



SimsVille

SimsVille lijkt een logische stap na kaskrakers als SimCity en The Sims en tracht dan ook de beste elementen uit beide games te mixen. Zo op het eerste gezicht een geslaagde combinatie.



SIMCITY MEETS THE SIMS

Voor de fan van het simulatiegenre biedt zowel SimCity als The Sims een boel fun maar beide games missen iets. In SimCity heb je namelijk geen moer te maken met de persoonlijke kant van de bewoners van je stad, terwijl je in The Sims na een tijdje spelen wel uitgekeken raakt op het feit dat het spel niet echt ergens naar toe gaat. Vandaar dat ze bij Maxis op de even geniale als voor de hand liggende gedachte zijn gekomen om het beste uit beide games met elkaar te verbinden om zo een spel te maken dat het plezier van het plannen, bouwen en onderhouden van je stad combineert met de persoonlijke belevingswereld van de bewoners ervan.
Waar het in SimCity simpelweg draaide om het plaatsen van een dierentuin of een politiebureau gaat SimsVille een stapje verder. In deze game krijg je te maken met de persoonlijkheden, interesses en karakters van je SimsVille-bewoners. Het gaat echter niet zo ver als in The Sims, waar je het doen en laten van je Simmetjes zelf kan bepalen en beïnvloeden, als in een soort interaktieve soap-opera.

IT'S A JAZZ THING

Het gaat dus als volgt in het werk: je bouwt eerst, net als in SimCity, een kleine stad met alles erop en eraan: huizen, winkels, straten et cetera. Vervolgens kun je bepalen wie er allemaal in je stadje gaan wonen en waar precies. De truuk is om te zorgen dat mensen met dezelfde interesses, smaak en karakters samen met elkaar in dezelfde buurt terechtkomen, zodat ze die interesses verder kunnen ontplooien. Hoe dat dan precies in zijn werk ging, wilde ik graag weten, dus gaven de mensen van Maxis een voorbeeld: stel je hebt de Janssens, een enthousiaste familie vol jazzliefhebbers, je zet ze in de buurt van de familie de Bruin, ook fervente jazzluisteraars en voor je het weet hebben ze elkaar gevonden en openen ze een jazzclub. Snap je? En dat allemaal terwijl meneer de Groot liever op zijn dooie akkertje een pilsje pakt en over voetbal babbelt met zijn goede buur Pietersen. En zo wordt het wel een hele gezellige boel daar in SimsVille.





MOOI & COMPLEX

Al is de game nog verre van af, het was al duidelijk te zien dat 't een hele mooie game gaat worden. In de korte tijd dat ik achter de demo kon zitten spelen, viel me meteen op dat de game steeds complexer wordt naarmate je langer speelt. Je kan namelijk op elke persoon in de game klikken, waarna je een soort lijstje met links krijgt naar diens familie en vrienden. Hoe langer je speelt, hoe meer mensen bevriend met elkaar raken. Uiteindelijk is je SimsVille een soort ingewikkeld web vol sociale contacten, vriendschappen en relaties. Zo schrijf je al spelend de geschiedenis van je stad.







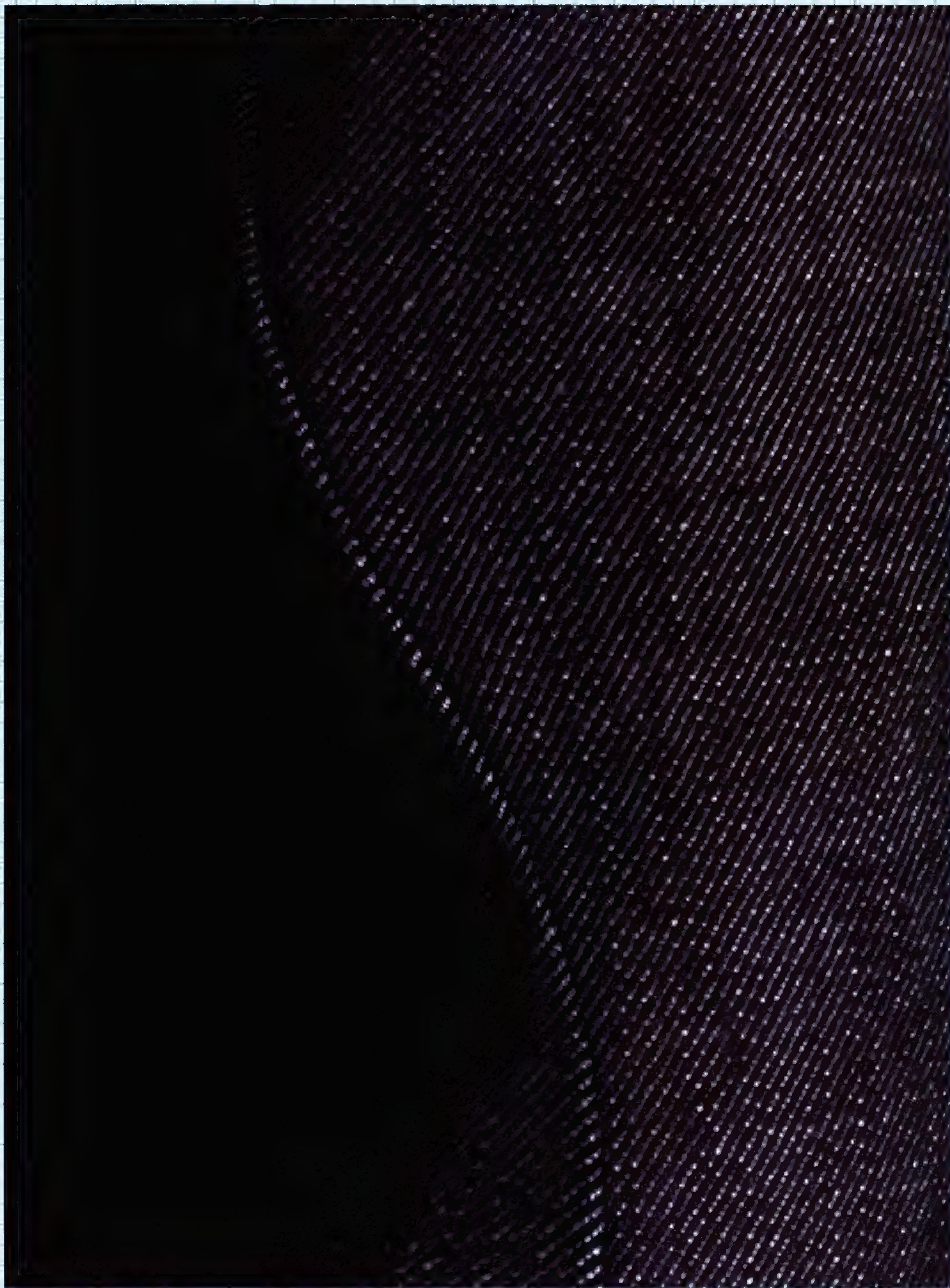
FAMILIE FLODDER

Doel van het spel is natuurlijk het creëren van een SimVille vol tevreden SimVillians. Hoe blijer de bewoners zijn, hoe beter dat is voor de stad en de economie. Als je het niet goed doet, zie je binnen de kortste keren allerlei ruzies en onlusten ontstaan, ook leuk natuurlijk!
Toen ik hoorde dat je ook de families kon importeren die je in The Sims hebt gekweekt, kreeg ik meteen zin om Boris' familie van zeven agressieve stuken uitschot los te laten - familie Flodder stijl – in die keurige demowijk van Maxis. Daar moet ik echter nog even mee wachten.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Maxis
Distributeur: Electronic Arts
Wordt verwacht:
In de loop van 2001

SimsVille wordt ongetwijfeld een lust voor elke rechtgeaarde simulatiefan. Het combineert de beste elementen uit SimCity en The Sims en dat alleen al klinkt als een kassucces, toch?
DIE



Tony Hawk 2













Ik speel Tony Hawk nog steeds. Niet meer zo vaak op de PlayStation maar steeds meer op de Dreamcast. Een preview exemplaar van Tony Hawk 2 zorgde er in ieder geval voor dat mijn PlayStation weer uit de kast kwam.

KONING VAN DE BLUNT-SLIDE

Hoe verbeter je een perfekte game? Het is een moeilijke kwestie waar al aardig wat developers tegenop zijn gelopen. NeverSoft neemt in ieder geval geen enkel risico want zo op het eerste gezicht is Tony Hawk 2 niet zo heel veel anders dan die meesterlijke skategame die maandenlang de Top 10 overheerste, alleen is het allemaal een stuk completer en nog mooier!

Het is moeilijk om ergens te beginnen met vertellen over Tony Hawk 2 want er is zoveel dat me opviel toen ik het CD-tje in mijn PlayStation stopte.

In de eerste plaats is er naast Meneer Hawk nog een professionele skater die zijn naam aan deze game verbonden heeft. Ik heb het natuurlijk over Chad Muska, de ongekroonde koning van de Blunt-Slide. Muska is zo large dat hij tegenwoordig wel zijn eigen game zou mogen hebben maar het siert hem dat hij in de schaduw van Tony Hawk wil staan.

Er zijn in totaal twaalf skaters waaruit je kunt kiezen en als dat niet genoeg voor je is, kun je in de character-editor zelf je skater samenstellen.

NET ALS IN DE VIDEO'S

Maar even terug naar de meest opvallende zaken in dit tweede deel. Zo is de character-animatie sterk verbeterd. Dus als je een van Muska's befaamde Tail-slides of Nose-slides inzet, dan zie je gelijk dat de move een stukje beter is uitgewerkt.

In plaats van gewoon pats-boem in één keer op die rail te staan, zet het character in een vloeiende beweging de move in. Hierdoor heb je misschien wel twee meter extra nodig maar dat mag nooit een probleem zijn.

Een andere nieuwe optie is de manier waarop je op je bord staat. Nu eindelijk ook Goofy! Een klein ikoontje in de hoek van het scherm geeft aan hoe je op je bord staat en er is dus verschil hoe je een truuk doet: Goofy of regular.

Het valt sowieso op dat er veel meer truuks zitten in Tony Hawk 2 en dankzij een verbeterde knoppenindeling kun je nu nog vettere combo's maken maar natuurlijk kun je nu ook nog creatiever op je bek gaan. Je bord kan onder je vandaan schieten of je kunt op een handrail klassiek in de fout gaan. Pats, de stang in je kloten, net als op de video's. Heel spectaculair!

BIJNA SEPTEMBER

Er is zoveel meer in Tony Hawk waarover ik kan schrijven maar ik raak zo langzamerhand door het maximaal aantal woorden heen dat ik voor één pagina mag gebruiken. Ik heb bijvoorbeeld nog niet verteld over de schitterende lokaties waarin je kunt skaten, zelfs de graffiti is goed nagemaakt. Het zijn foto's van pieces van echte schrijvers die schitterend in het spel zijn ingepast. Ook de track editor is nog niet aan bod geweest. Die bewaren we voor de review van de final version. Je snapt dat we er hard op zitten te wachten. Nou ja, het is gelukkig al bijna september.

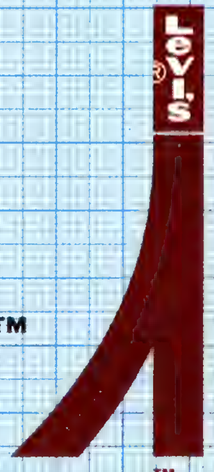
Power RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: NeverSoft
Distributeur: CentraSoft
Verwacht: September 2000

Tony Hawk was de ultieme skategame en deel 2 lijkt de ultiemere skategame te worden. Dus wilde ik het voor eventjes houden.
KOAS

LEVI'S® ENGINEERED JEANS™

TWISTED TO FIT



levi.com

Naast gigolo is huurmoordenaar een beroep waar iedere man wel eens over fantaseert. Met Hitman: Codename 47 worden die fantasieën wel erg levensecht.

GESTOORD, GEDULDIG & EMOTIE-LOOS

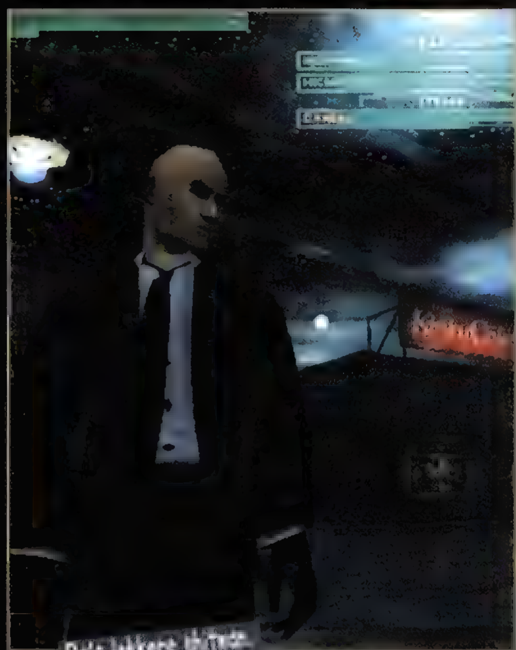
Huurmoordenaar is een even afstotelijk als intrigerend beroep waar slechtst weinigen op aarde geschikt voor zijn. Je moet enigszins gestoord zijn, absoluut geen emoties voelen en een absurde passie voor de perfekte moord hebben. Daarnaast moet je uiterst serieus zijn in je 'werk', over een behoorlijk taktisch inzicht beschikken en het geduld van een roofdier hebben. Wachten, wachten en nog eens wachten. Plannen, niets aan het toeval overlaten en nog een keer plannen. Nog weer eens wachten en dan in één keer toeslaan, om daarna als een schaduw in de nacht te verdwijnen.

80 % TAKTIEK, 20 % AKTIE

Het karakter dat je speelt in deze 'thinking shooter' wordt slechts aangesproken als 'Hitman' en is in dienst van een geheime organisatie. Van die organisatie krijg je steeds opdrachten om diverse kopstukken van criminele organisaties uit de weg te ruimen.
Het spel is echter allesbehalve een reguliere shooter. Verdeeld over een kleine dertig missies en vijf hoofdstukken ben je meer aan het plannen, uitwerken, scouten en bewakers onopvallend uit de weg aan het ruimen dan dat je de ene boss na de andere killt. De game zal voor het grootste deel bestaan uit voorbereiding, sneaken en onderzoek en slechts voor zo'n twintig procent uit daadwerkelijke aktie. Vergelijkbaar met Thief dus en bovendien voorzien van een flinke scheut adventure elementen.

SNEAKY KILLEN

Die adventure elementen vind je vooral terug in de beslissingsvrijheid die je hebt. Zo zul je op een gegeven moment een hoge pief moeten ombrengen maar hoe je dat doet, is geheel aan jou. Je moet met mensen praten, info inwinnen en het gedrag van je target bestuderen. Daarnaast lopen je doelwitten niet onbeschermd over straat dus bodyguards en bewakers zijn vaak all over the place. Om die allemaal neer te gaan knallen is een optie, alleen de kans dat het fout gaat, is dan groot. Bovendien zal je prooi dan allang gevlucht zijn. Bewakers sneaky killen is daarom beter, of je beperkt je alleen tot het infiltreren in een bepaalde omgeving en


Da's lekkere blikken.


Zal ik je effe met je kop over die balie trekken?


Wie riep er kale?


Na een dag hard werken en velen mensen te hebben omgebracht, was Hitman wel toe aan een lekkere... borrel.



schakelt alleen de hoofdprijs uit. Het is aan jou. Je kunt proberen met je snipergun op een goede lokatie te gaan liggen in de hoop zo je werk te doen, of je infiltreert tot in de privé-vertrekken van de boss in kwestie en wurgt hem met een pianosnaar. Het zijn slechts twee voorbeelden van de vele opties waar je uit kan kiezen.

OPEN GAMEPLAY

Eenmaal een kill volbracht dan is de missie nog niet over: je ontsnappingsroute is minstens zo belangrijk. Word je namelijk ontdekt of gepakt in je rush naar een veilige plek, dan is de kans klein dat je het overleeft.
Het leuke van Hitman is dat je dus vrij makkelijk alle omgevingen kunt verkennen en dus echt een taktiek kunt gaan bepalen. Zolang je geen gun trekt, opvallende akties uithaalt of op een bewaakt terrein komt, kun je je ogen en oren vrij de kost geven.
Er zijn altijd meerdere manieren om een missie te volbrengen en er zijn ook altijd meerdere ontsnappingroutes en vluchtmogelijkheden. De makers wilden nadrukkelijk niet dat je als speler vast komt te zitten omdat je die ene bepaalde aktie niet precies op dat ene moment had gedaan. De game heeft dus een gedeeltelijk open verloop.

BEWIJS MOET WEG

Je zult ook rekening moeten houden met de gevolgen van je akties. Zo moet je in een van de latere missies het hoofd van de Red Dragon Triad in Hong Kong omleggen. Een (en waarschijnlijk de beste) manier om binnen te komen is een uniform van de Triad te bemachtigen en je daarin te hijsen. Daarvoor moet je een guard killen en zijn kleren jatten. Echter, als het lijk ontdekt wordt zijn de poppen aan het dansen, dus het wegpoetsen van bewijs speelt ook nog een rol.
Hoe meer moorden je pleegt, des te opvallender het wordt en nogmaals je bent een hitman, geen Rambo. Niet opvallen en als een dief in de nacht toeslaan is je credo.

SERIENUMMER OP JE KOP

Grafisch ziet Hitman er prima uit. De omgevingen waren weliswaar nu nog een beetje basic en blokkig, de karakteranimatie daarentegen waren zo gedetailleerd dat je ook aan het smoelwerk van Hitman kunt zien wanneer dingen dreigen fout te gaan.
Ook de ontwikkeling van een heuse storyline is niet vergeten. Later in de game kom je er namelijk achter dat jij het resultaat bent van een experiment. Klonen en DNA, dat soort weirde stuff. En wat doet dat serienummer op je kop getatoeëerd daar toch? Vanaf een bepaald punt ben je zelfs voor de geheime organisatie waar je in dienst bent ongewenst. Dan wordt de jager de prooi en kun je niemand meer vertrouwen. Spannend!



ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

De Alone In The Dark serie zal met name bij de ervaren gamers een belletje doen rinkelen. Wel, de moeder van alle horror/thriller games is terug!

[illegible] NACH[illegible] MERR[illegible]

Resident Ev[illegible] natuurlijk ee[illegible] naam, maar h[illegible]d nooit bestaan als Alone In The Dark er niet was geweest. Met name de old school gamers zullen het met mij eens zijn dat Alone In The Dark, een van de eerste serieuze horror/thriller games, destijds voor een ongekende sensatie zorgde. Bovendien was het een game die voor het eerst 3D karakters en objekten gebruikte tegen een 'vaste' achtergrond.
Hoe dan ook, deel 1 was weird en scary en deel 2 ging daar nog even dik overheen. Deel 3, Alone In The Dark western stijl, vond ik een beetje lame, en daarna werd het stil...

Tot nu dus want deeltje 4 - met als ondertitel The New Nightmare - ligt lekker op schema en moet je tijdens de donkere dagen voor Kerst aan je monitor [illegible] game voor PC, PSX en Dreamcast uit zal brengen.

CARNBY EN ALINE

In deel 1, 2 en 3 maakten we kennis met Carnby, een paranormale en psychic detective die er ronduit lullig uitzag met zijn Franse snorretje en oubollige kledij.
In The New Nightmare zijn we heel wat

Mistige moerassen doen het altijd goed in een horror game.

jaartjes verder en neemt een afstammeling van Carnby het over. Deze voldoet aan het huidige beeld van de held en is dus een stoere knaap, met mooie lange lokken, brede kaaklijn en niet vies van een bijdehante opmerking. Natuurlijk geen Duke Nukem type want dat zou niet bij de sfeer van de game passen, maar voor de vrouwelijke gamers is deze moderne Carnby zeker als een lekkere bink te betitelen.
Wil je niet in de huid kruipen van Edward Carnby dan kun je er ook voor kiezen om met Aline Cedrac te spelen, de vrouwelijke sidekick in het verhaal. Beide beginnen de game op een andere lokatie en dan speel je het spel dus in een andere volgorde.

De interaktie tussen Aline en Carnby is sowieso erg leuk. Via een radio houden ze voortdurend contact met elkaar. In het begin lopen ze elkaar nog regelmatig af te blaffen maar al spelende groeien de twee hoofdrolspelers naar elkaar toe. Ook hebben ze elkaar nodig om af en toe samen puzzels op te lossen. Of het uiteindelijk tot een vlammende romance komt waar de seks vanaf druipt, wilde men bij Darkworks niet zeggen

DRIE AMULETTEN

Het verhaal geeft in het begin weinig weg. Carnby's beste vriend, Charles Fiske is dood aangetroffen op een mysterieus eiland vlak bij de kust van Maine, Shadow Island. Na wat onderzoek komt Carnby er achter dat Fiske bezig was met een zoektocht naar de drie ancient tablets. Deze zouden volgens de overlevering de mogelijkheid hebben om een enorme en gevaarlijke kracht te doen ontwaken. Carnby neemt Fiske's onderzoek over en gaat op speurtocht om zijn vriend te wreken. Op een donkere avond vliegt hij samen met Aline naar het eiland toe. Natuurlijk is het rotweer en crasht het vliegtuig. Aline landt met een parachute op het dak van het enorme landhuis en Carnby komt er ook zonder kleurscheuren vanaf maar begint op een heel andere plek op het eiland.
De game is te typeren als een action-adventure met iets meer action dan adventure. In tegenstelling tot Resident Evil, waar je eigenlijk voortdurend op rottende zombies en gemuteerde gedrochten schiet, heeft deze game veel meer verhaal. Door goed rond te snuffelen stuit je op allerlei dagboeken, schilderijen en clues die vooruitwijzen naar wat er komen gaat.

TEKENINGEN

De game moet het dan ook niet zozeer van de bloederige lijken en het neerhakken van monsters hebben, als wel van de spanning en de suggestie. Natuurlijk, er zijn rare en freaky beesten genoeg maar het wordt nooit hack & slash. De monsters zijn trouwens echt reuze knap gemaakt en niet makkelijk te beschrijven. Ook de brullen en andere geluiden van de beesten zijn volkomen 'out of this world'.
De spannende sfeer wordt nog eens versterkt door het gebruik van de zaklamp. Veel gebieden zijn donker en je zaklamp is dan je enige houvast. Natuurlijk zijn er ook lichtschakelaars maar die moet je wel eerst vinden.
Op de PSX zag alles er zeer knap uit. Darkworks heeft echt het uiterste uit de hardware van de PlayStation geperst. Op de DC, maar met name op de PC is de New Nightmare echt een oogverblindende game. Knisperend heldere graphics, fraaie lichteffekten... nou ja alle toeters en bellen en ronduit prachtig artwork. De developers hebben gewoon iedere spellokatie met potlood, houtskool en Oost-Indische inkt helemaal uitgetekend en geschetst zodat de programmeurs zich goed konden inleven hoe de omgevingen er uit moesten zien. Er lagen en hingen dan ook honderden tekeningen in het kantoor van Darkworks.

GROOT

In eerste instantie dacht ik dat de game, net zoals het origineel, alleen in en rondom een groot oud huis zou spelen. Niet dus. Het huis is slechts een onderdeel. Er zijn ook nog ondergrondse tunnelsystemen, tuinen, een begraafplaats, een fort en zelfs oude Indiaanse opgravingen. Deze Indianen vormen een rode draad in de game. Nog later kom je zelfs in een heel andere wereld; de zogenaamde 'Dark World'. Deze game is dus niet alleen spannend maar ook nog eens erg groot.

Iemand een blauwe boon?

Niet zo opgefokt, je bent toch alleen in het donker?

Wat sta je daar naar m'n kont te loeren, ik word toch niet te dik?

Ik hoorde 'm al stampen.

Hoogtevrees? Nooit van gehoord, ik ben namelijk een kanjer.

Elke seconde op je hoede zijn.

RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Darkworks
Distributeur: Infogrames
Verwacht: 4e Kwartaal 2000

Alone in The Dark – The New Nightmare ziet er op alle platforms stoer uit. Groot, spannend en een lekker verhaal. Dat wordt een griezelen geblazen.

RUNE

De games die ontwikkelaar G.O.D. de komende tijd uit gaat brengen zien er stuk voor stuk likkebaardend goed uit. Rune is een van die potentiële toppers.

RUIGE RAGNAR

Max Payne, Heavy Metal F.A.K.K. 2, KISS - Psycho Circus, allemaal games die G.O.D. (Gathering Of Developers) op de E3 trots aan het publiek toonde. Games die er allemaal strak uitzagen en veel potentie hebben.

De vierde titel die we hieraan toe kunnen voegen is Rune; een vet action-adventure in een harde, mythische Vikingen wereld met de flink klievende en ruig hakkende Viking Ragnar in de bloody hoofdrol. Ook deze game trok tijdens de E3 beurs veel toeschouwers en niet zonder reden. Spelend als Ragnar beland je in een donkere, koude wereld waarbij jouw stam wordt bedreigd door mysterieuze Dark Vikings. Het hoe en wat rond deze figuren is in het begin van de game (nog) niet duidelijk, maar Ragnar gaat op onderzoek uit. Dat leidt hem naar een verre, vreemde streek waar hij vele beesten en agressieve Vikingen tegenkomt die hij afwisselend aan zijn puntige zwaard rijgt, met zijn bijl doorklieft of met een hamer platslaat. Nice.

MEPPEN, PLETTEN EN CHOPPEN

In tegenstelling tot vele soortgelijke games, gaat Rune niet voor de magie. Dat betekent dus geen mana, magische zwaarden, bijlen van vuur of vechten tegen machtige en evil wizards. Nope. Rune draait om bloody hack & slash aktie en legt de nadruk op vechten met over de top slag- en steekwapens. Natuurlijk zul je heel wat rare en fantasievolle omgevingen en beesten tegenkomen, maar centraal staat de harde aktie en combat met wapens zoals de Vikingen in vroegere tijden zelf ook gebruikt hebben. Enorme zwaarden, logge hamers en vette bijlen dus, waarmee je heel wat leed kunt veroorzaken. Zo kun je zelfs een been of arm van een vijand afhakken, daarna oppakken en vervolgens je gehavende tegenstander er mee dood meppen. Grof maar zeer lollig.

DE WERELD VAN DE VIKINGEN

Ook de graphics van Rune imponeren. De game maakt gebruik van de Unreal engine en doet dat met verve. Soepele zwaaieffekten als je met je bijl of hamer in de weer bent, mooie reflekties en prachtige texturen sieren deze game. De mannen van Human Head Studios hebben daarnaast veel research gedaan naar de kunst, mythologie, cultuur en verhalen rond de Vikingen om een zo sfeervol mogelijke wereld neer te zetten. Die varieert van ondergrondse grotten, lavapitten, forten, ijzige vlakten tot donkere wouden.

Ragnar zelf ziet er ook erg cool en bruut uit al is hij niet de standaard super hero. Zo kan hij maar een gelimiteerd aantal spullen en wapens meesjouwen en zul je af en toe goed moeten bedenken welk moordgereedschap je meeneemt en achterlaat. De monsters en tegenstanders zien er eveneens zeer pittig uit zoals de bergaap (ter grootte van een beer), een dorp vol gestoorde inwoners, geniepige trollen en vele bloeddorstige Vikings. Viking-lovers die een zoetsappig platformspel als Lost Vikings verwachten, zullen door Rune op een hardcore manier verrast worden.


Moestje tuurt, vaartje gluurt


Handig zo'n zwaardenstandaard


Hak! Slash! Rip! Gut! Flets!


De verschrikkelijke sneeuwmannen.

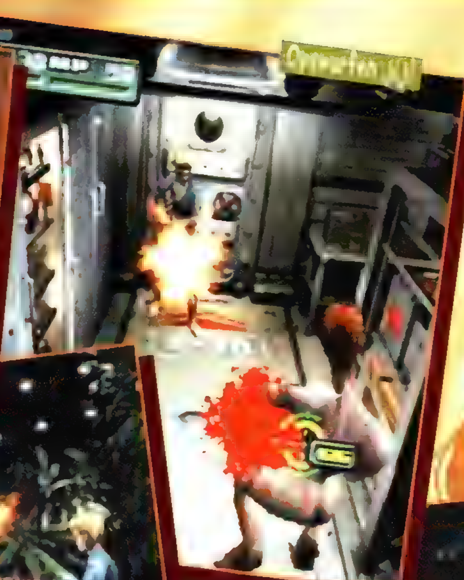
Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Human Head/ G.O.D.
Distributeur: CD Contact Data
Verwacht: 4e Kwartaal 2000

[illegible]











Dikke monsters.





PARASITE EVE 2

Parasite Eve is terug in een gloednieuw vervolg waarbij het geheimzinnige mitochondria opnieuw de beschaving bedreigt. Komt dat spelen!

NET ZO MOOI ALS RE3?

Parasite Eve was een behoorlijk succes in Japan maar het spel mocht niet in de schaduw staan van andere Square Soft releases. Hier in het westen deed de game het beter en dat is voor een groot deel te verklaren door de aanpak van Square. Het was namelijk de bedoeling om een westerse game (lees: Amerikaanse) voor een westers publiek te maken.
Nou, je kunt dus wel zeggen dat dat gelukt is en alles wijst er op dat Parasite Eve 2 diezelfde weg opgaat. Square heeft voor deel 2 een nieuw development team samengesteld en deze gasten wisten precies wat er aan deel 1 ontbrak. Zo is er sprake van een flink aantal verbeteringen; de graphics zijn veel mooier en ik weet zeker dat er weinig games op de PlayStation zulke gelikt uitziende characters hebben. De vergelijking met Resident Evil 3 mag dan ook gemaakt worden want het is allemaal net zo mooi.

NIEUWS ONDER DE ZON

Maar er is meer nieuws onder de zon. Het battle system is totaal vernieuwd. Op het eerste gezicht lijkt het allemaal een stuk beter en ondanks dat we nog maar een preview versie van het spel hadden, bestaat er weinig twijfel over dat dit geheel vernieuwde battle system ook in de final versie er zo uit zal zien.
Waar gaat het over? In de eerste plaats kun je je waarschijnlijk nog wel herinneren hoe de battles er in Parasite Eve aan toe gingen. Je had hitpoints en damagepoints en omstebeurt mochten jij en je vijand een aanval uitvoeren. Final Fantasy en zo'n beetje elke fatsoenlijke RPG hebben ook zo'n systeem.
In Parasite Eve 2 gaat het er allemaal anders aan toe. De gevechten zijn deze keer real time en je kunt je wapens richten op de vijand die het eerste dood moet. Er worden dus levensechte battles gevoerd maar het koele is dat de aktie niet ten koste gaat van de strategie. Het is nog steeds belangrijk om je wapens zo te tweaken dat je het beste resultaat krijgt en deze feature is net zo gedetailleerd uitgewerkt als in het eerste deel.
Een groot vraagteken heb ik trouwens bij het telkens opnieuw respawnen van monsters. Het is super irritant als je net veel tijd en moeite hebt gestoken in het doden van enkele badguys en ze vervolgens weer springlevend aantreft als je de keer daarop op dezelfde plek komt. We komen hier in de definitieve review zeker op terug.

AYA CARAMBA

En dan het verhaal; wat is er in godsnaam aan de hand met Aya en al die mitochondria problemen waar ze in het eerste deel mee overhoop lag? We weten het niet want daarvoor moeten we even aan de slag met de final version maar het is duidelijk dat er weer veel stront aan de knikker is. Aya dacht dat ze alle problemen achter de rug had en was al bijna klaar met haar posttraumatische stresscursus bij het Riagg en nu moet ze weer aan de bak want zij is de enige die bestand is tegen de krachten van het mitochondria.
Wat we tot nu toe van het spel hebben gezien is koel en hier op de redactie is deze game gestegen naar een plaats hoog in de top tien van de meest gewilde games.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: Square
Distributeur: Centresoft
Wordt verwacht: September 2000

Met een nieuw verhaal, een vernieuwd battle system en strakke graphics lijkt er geen ontkomen meer aan voor Parasite Eve 2. Dit wordt een toppertje!

Special Report

Zat Jan vorig jaar lekker in Canada om de nieuwe EA Sports line-up te bekijken, dit jaar kwam EA (en dus ook de buitenlandse pers) naar Nederland. De Arnhemse Gelredome om precies te zijn. Een thuiswedstrijd dus met als grootste lokker FIFA 2001 waarbij EA zich tegelijkertijd ontpopte als een van de grootste steunpilaren voor de PlayStation 2.

Afgewerkt tot op de onderkant van de schoenen.

Is 'ie mooi of niet?

EA EN SONY

EA en Sony, niet de twee kleinste jongens uit de gamesbiz, hebben al tijden geleden afspraken en deals met elkaar gemaakt. EA sprak meerdere keren openlijk hun volste vertrouwen uit in de PS2 en kondigde tegelijkertijd aan een hele reeks PS2 games klaar te hebben wanneer de console in Europa gelanceerd wordt.
Dat EA die woorden in daden heeft omgezet, is inmiddels duidelijk. Hun nieuwste FIFA game voor de PS2 is in Japan enorm enthousiast ontvangen. Datzelfde FIFA 2001 was voor de Europese pers natuurlijk de grootste lokker voor deze sportieve bijeenkomst.
Maar ook EA's andere sportgames werden getoond.
Dit alles opgeluisterd door een spectaculaire motion capture sessie met onze eigen Edgar Davids en nog een paar grote voetbalhelden.
De ins & outs van die hilarische ontmoeting lees je elders in de Profcheck.
Dus, let the games begin, want - om met EA te spreken -, if it's in the game, it's in the game!



Op 't verkeerde been jochie.



Bukken!

De FIFA serie dendert maar door, toch begint de reputatie wat haarscheurtjes te vertonen. Euro 2000 deed het met name op de PC niet zo heel geweldig. Nu zegt EA dat Euro 2000 geen FIFA is, maar dat is bullshit. Het spel speelt hetzelfde en ziet er uit als FIFA.
Maar hoe staat het met FIFA 2001? Het eerste wat te melden valt is dat dit het laatste deel voor de PSX is. Logisch want over een jaar hebben alle hardcore PlayStation spelers toch wel een PS2 in huis.
De laatste PSX FIFA ziet er erg goed uit en EA heeft echt de laatste bits en bytes uit de oude PlayStation geperst

PC EN PS2

Gaan we naar de PC en de PS2 versies dan valt je bek wagenwijd open! Wooow, wat een ongelofelijke graphics! De kracht van de PS2 komt duidelijk naar voren want alle spelers lijken angstig echt op hun evenbeelden van vlees en bloed. Bekende namen, zoals voor ons Stam en Davids zien er fucking real uit! Ook de stadions, de moves van de spelers en alle effekten eromheen zijn van een superieur niveau. Dit is werkelijk een enorme stap voorwaarts op grafisch niveau. Ik sprak met de leadprogrammer van FIFA over de verhouding PC en PS2 met betrekking tot FIFA 2001 en hij vertelde me opvallende stuff. Zo meldde hij dat de PC versie relatief altijd wat was achtergebleven omdat het zoveel moeite kostte om steeds maar weer een betere PSX versie te maken. De kracht van de PSX was toch beperkt en EA moest steeds de hele programmatuur opnieuw opbouwen en alles eruit persen om de PSX versies mooier en soepeler te laten spelen. De PC versie kwam dan altijd (kwa ontwikkeling) op het tweede plan.

THE MATRIX

Nu de PS2 er is, kan EA veel meer en sneller nieuwe plannen verwezenlijken voor de console en dus blijft er ook meer tijd over om aan de PC versie te sleutelen.
Zo is er voor FIFA 2001 een hele nieuwe rendering-engine geschreven die er voor zorgt dat de PS2- en de PC versie naar elkaar toe groeien, al heb je bij de PC natuurlijk altijd nog het voordeel van het omhoog krikken van de resolutie.
Op gameplay gebied is er niet echt veel veranderd, al kun je de camera voor het eerst zo instellen dat je echt in de game zit, in plaats van dat je het gevoel hebt naar een wedstrijd te kijken. Voorts is de Replay mode zeer spectaculair; FIFA goes The Matrix, want je kunt het beeld, naast in- en uitzoomen, 360 graden draaien met de bal als draaipunt.
FIFA 2001 komt uit op: PC, PSX en PS2


KnockOut Kings?

Line-Up EA S

SSX


Trendy gamepje.

Opvallende nieuwkomer was SSX – Snowboard Supercross. Een flitsende snowboardgame die tevens de eerste zal zijn van een nieuw EA label: EA BIG. Dit label zal allerlei 'over-de-top' sporten gaan coveren in computergames. Denk dus aan skateboarden, mountainbikes, snowboarden en meer van dergelijke extreme sporten.
SSX neemt snowboarden dan ook niet te serieus. Het komt met flink wat uitgebreide tracks waarbij vrijheid en compleet maffe stunts voorop staan. Daarnaast heeft de game een erg arcade feel. Je kunt overal afsnijden, er zijn tientallen verschillende routes (soms meer dan acht minuten lang) en je kunt overal langs, over- of doorheen racen.
Je kunt andere spelers aftroeven door ze te kicken of door bijvoorbeeld tonnen of ander stuff op de track te smijten. Dirty play is dus toegestaan. Daarnaast zul je snowboarden in de meest weirde en spectaculaire omgevingen. Zo is er een race op een track die tussen de wolkenkrabbers is gesitueerd en kun je door kantoorgebouwen heen boarden, dwars over de bureaus van suffe ambtenaren en door het raam weer op de track landen! Is dat cool of is dat cool?
SSX komt uit op: PS2


Dope en cool ook natuurlijk.

NHL 2001


Doe maar een vast een schietgebedje keeper.

Voor de NHL 2001 versie is men helemaal aan het customizen geslagen. Want wat was namelijk het geval: NHL 99 was te moeilijk, je kon niet scoren. Dus maakte men NHL 2000 makkelijker. Echter, een paar ijshockey freaks hadden bugs ontdekt; er waren bepaalde posities van waaruit je altijd kon scoren. NHL 2001 moest dus weer moeilijker.
In deze 2001 versie kun je echt alles naar wens instellen: de snelheid van de speler, de kans op scoren, de snelheid van de puck en ga zo maar door. Zowel de groentjes als de pro 's kunnen hier dus mee uit de voeten.
Nog steeds een van de allerleukste features (die de PC versie als enige heeft) is de mogelijkheid om je eigen gezicht op die van een speler te plakken. Dat ziet er zeer heftig uit! Ook zijn er verschillende type spelers voor verschillende klussen in te zetten. Zo zijn er zogenaamde Big Shots and Big Hitters waardoor je goed ziet welke speler beter een schot op doel kan maken en welke speler je inzet voor een fikse bodycheck.
NHL 2001 komt uit op: PC, PSX en PS2

EA Sports Knockout Kings 2001


Lennox Lewis op de PSX.

KnockOut Kings 2001 maakt gebruik van een nieuwe techniek om nog mooiere en realistischere spelers te creëren. Deze techniek heet CyberScan en maakt rondom de spelers een scan van top tot teen. Zo krijg je dus spelers op je scherm die bijna fotorealistisch zijn. Als je Knockout Kings 2001 opstart en je staat er van een paar meter naar te kijken, is het net alsof je een echte bokswedstrijd op televisie ziet. Verbluffend! Het borsthaar op de huid, de pupillen in de ogen, de bewegende spieren van armen en rug… dit is de mooiste boksgame ooit! Iedere speler is opgebouwd uit maar liefst 8000 polygonen.
Voor de CyberScan maakte men gebruik van echte boksers, te weten Lennox Lewis, Floyd Mayweather en Michael Grant. Daarnaast kun je boksen met grote namen als Muhammad Ali, Joe Frazier, Roberto Duran, Marvin Hagler, Rocky Marciano, Joe Louis en Julio Cesar Chavez om maar eens een paar bokshelden te noemen. Iedere speler heeft zijn eigen stijl en tevens karakteristieke moves en natuurlijk kun je ook je eigen speler aanmaken of voor een Career mode kiezen.
KnockOut Kings 2001 komt uit op: PSX en PS2



En op de PS2.


Op de PSX ziet 't er echt niet verkeerd uit.



Maar dit is toch andere koek.

PORTS 2001




PS2.

De Madden serie gaat inmiddels al heel wat jaartjes mee, en al doet de game in Nederland niet zoveel, in Amerika is het een echte million-seller!
Ook bij Madden 2001 zien we de boost van de graphics die de PS2 in z'n mars heeft. Iedere speler bestaat uit 2000 polygonen. Wat ook opvalt zijn de schitterende beuken, flips, kicks en tackles die tot leven komen. Deze game is tuff en erg lichamelijk! Omdat EA ook de niet-Amerikaanse gamers wil lokken naar Madden is er een Easy Play feature die de beginnende Amercian Football speler kan helpen bij het bepalen van de taktiek.
Coaches zijn gemodelleerd naar de echte van vlees en bloed en er is dit jaar veel aandacht besteed aan de fysieke bouw van de speler in relatie tot de gameplay. Zo zal een lichte speler niet zo snel een grote bul kunnen tackelen, maar zal diezelfde speler wel een snellere run kunnen maken. Ook kan een vrij stevige dude de rugbybal verder smijten dan een magere knaap. Bovendien kun je de spelers naar wens configureren: benen, armen, nek, buik en borst kunnen afzonderlijk dikker, smaller en breder gemaakt worden. Leuk is de Trading Cards feature waarmee je - net als bij Pokémon - allerlei kaartjes van beroemde spelers kunt verzamelen. Naast huidige spelers kun je ook beroemde 'oudjes' en stadions verzamelen. Dit levert uiteindelijk weer secret stadions op.
MADDEN 2001 komt uit op: PC, PSX, PS2 en N64


Op de PC.


De PSX.


Madden op de N64.




Ook in 2001 kunnen we deze man niet missen.

NBA 2001 maakt van dezelfde CyberScan techniek gebruik als KnockOut Kings en ook hier kun je genieten van zeer gedetailleerde spelers en zalen. De PC versie heeft een leuk extraatje, namelijk een Enhanced GM (Franchise) mode waarin je op een zeer goed uitgewerkte manier spelers kunt verhandelen en aankopen. Ook kun je scouts inschakelen die voor je hunten naar betere spelers.
Daarnaast is het unlocken van special teams ook erg cool. Zo kun je bijvoorbeeld wedstrijden spelen tegen de legendarische '72 Lakers, de Celtics uit 1986 en zes andere beroemde championship teams.
NBA 2001 komt uit op: PC, PSX en PS2


Je kan de bal bijna afpakken.


Geen artwork, gewoon PS2.

Conclusie

Alle games hadden één ding gemeen: ongekend mooie graphics. Absolute toppers op dit gebied waren FIFA 2001 en KnockOut Kings 2001.
Deze twee games zijn ook overall mijn favorieten, op de voet gevolgd door NBA 2001 en SSX.
Alle PC versies van EA's sportgames zullen de mogelijkheid hebben tot online teamplay zodat je via internet waar ook ter wereld tegen elkaar kunt spelen.
Sony mag erg blij zijn met EA en hetzelfde kan gezegd worden voor de sportliefhebbers onder de gamers.
Alle hier besproken titels komen dit najaar uit, dus sportfreaks gaan een lekker seizoen tegemoet!

JAN

Line-Up EA SPORTS 2001



Perfect Storm



Dé hit in de Verenigde Staten afgelopen zomer was Perfect Storm; een rampenfilm met George Clooney en Mark Wahlberg in de hoofdrollen.



VISSUUH!
Eerder speelden Clooney en Wahlberg samen in de sterke oorlogsfilm Three Kings (zie kader in deze rubriek). Ditmaal zijn de Hollywood helden geen stoere soldaten maar eenvoudige vissers uit Gloucester aan de Atlantische Oceaan. Clooney is kapitein Billy Tyne en probeert samen met z'n bemanning hun persoonlijke problemen te vergeten door op zee te varen.
Een ander probleem is de steeds slechtere visvangst. De laatste vangst van het seizoen moet een boel goedmaken en ook de verliefde Bobby (Wahlberg) gaat tegen de wil van zijn vriendin opnieuw mee de zee op.

STORRUUM!
De visvangst is inderdaad groot omdat Billy ditmaal helemaal naar de Flemish Cap, een visrijk gebied, is uitgevaren. Iets wat hij beter niet had kunnen doen nu blijkt dat er een storm op komst is. Niet zomaar een storm maar de grootste en verschrikkelijkste storm aller tijden. De bemanning slaat de waarschuwingen van de kustwacht en collega-schippers in de wind en is overgeleverd aan de 'perfect storm'.

LACHUUH!
Perfect Storm heeft op zich alle ingrediënten voor een spannende rampenfilm en dat met een prima cast. Er is helaas een grove fout gemaakt en dat is het script; de dialogen zijn zo ongelooflijk suf, slecht en clichématig dat je de vissers en hun problemen weinig serieus kunt nemen. George Clooney die een speech houdt over de schoonheid van het varen, sorry maar hij komt er niet mee weg. Mark Wahlberg die een ode brengt aan de liefde, ook hij werkt alleen maar op de lachspieren. En moeten wij geloven dat die lelijke Irene na het drinken van welgeteld één borrel met visser Bugsy hopeloos verliefd op de man is en vol drama de weerberichten afluistert of haar vissertje wel veilig thuis zal komen? Echt niet!

SCHRIKKUUH!
Pas halverwege de film wordt er stevig uitgepakt met de special-effects en toegegeven, die zien er angstaanjagend goed uit. En ook voor het on-Hollywoodachtige einde is het wel de moeite waard om te blijven zitten. Maar je bent gewaarschuwd, deze storm is zeker niet perfect!

Nu in de bioscoop



The Skulls

The Skulls is de naam van een geheime, prestigieuze studentenvereniging aan de Harvard Law School. Student Luke Mc Namara is daar student. Hij is opgegroeid met het idee dat je met talent en keihard werken macht en maatschappelijk aanzien kan krijgen. Dat er ook andere manieren zijn, ontdekt hij als hij wordt uitgenodigd toe te treden tot The Skulls.
Ieder jaar worden in de Verenigde Staten studenten geselekteerd en uitgenodigd lid te worden. Het lidmaatschap geeft allerlei voorrechten en is na de studie een garantie voor het verkrijgen van een hoge funktie in de maatschappij. Van tenminste drie Amerikaanse presidenten is bekend dat zij lid zijn geweest van een dergelijk genootschap. Dat het er niet altijd even fris aan toegaat, is te zien in deze onthullende en spannende thriller met o.a. Joshua Jackson uit Dawson´s Creek in een van de hoofdrollen.

Nu in de bioscoop

Three Kings op video en DVD

Voor wie na Perfect Storm wil zien hoe Clooney en Wahlberg het beter kunnen! Vier Amerikaanse soldaten willen na de Golfoorlog terugkeren met het goud dat de Irakezen van de Koeweities hebben gestolen. Hun snode plannen veranderen halverwege de film in een heldhaftige reddingsaktie.
Three Kings is geestig, spannend, snel en zeer origineel gefilmd. Let ook op Spike Jonze, regisseur van videoclips en het maffe Being John Malkovich als vierde soldaat.
De DVD biedt veel extra's zoals interviews, een fotogalerij, een videodagboek en een kijkje achter de schermen.



KISS PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD

Een shooter rondom de bandleden van KISS? Zit iemand daar op te wachten? Nou, als je even verder kijkt dan je neus lang is en een Doom fan bent (en welke shooter fanaat is dat niet), zou KISS wel eens voor een zeer aangename verrassing kunnen zorgen.



Een van mijn favoriete wapens.


Het is weer eens wat anders dan Ronald McDonald.


Knappe jongen, stoere blik.


Psychoooo!


Die Martin Gaus gehoorzaamheidscursus helpt niet.


Hé snotneus, mag jij wel zulke rare bekken trekken van je moeder?

MET PENSIOEN

Ook al zijn ze oud en afgeschreven en kan de make-up de rimpels niet meer bedekken; sommige bands blijven doorgaan met optreden of beginnen voor de zoveelste keer aan een reünietournee. De oude mannen van weleer hijsen zich wederom in te strakke leren broeken, laten hun grijze haren weer groeien en halen hun gitaren uit het stof.
Zo vind ik dat de Rolling Stones nu echt moeten stoppen, Led Zeppelin niet opnieuw bij elkaar moet komen en Van Halen mag van mij ook met pensioen. Allemaal bands waarvan ik de oude platen en CD's met liefde draai, maar tegelijkertijd bands die de laatste jaren een parodie op zichzelf zijn geworden.
Dit geldt eigenlijk ook voor KISS. In de jaren zeventig en tachtig fameus vanwege hun live optredens, maar nu toch echt vergane glorie. Toch is KISS nog altijd mateloos populair in de States. Er is daar zelfs een comic van de band en die loopt als een tiet. Je moet denken aan dezelfde populariteit als die van de Spiderman- en Batman stripboekjes, behoorlijk dus. En op die comic is deze shooter gebaseerd.

VIER ALTER EGO'S

De wereld van KISS: Psycho Circus is een donkere, rare, macabere wereld. De speler is een gewone sterveling die moet vechten tegen een enorme Evil Horde. Door bezit te nemen van een van de vier lichamen van de KISS bandleden ga je het gevecht aan.
Tijdens het spelen moet je ook nog het volledige harnas van alle vier de bandleden bij elkaar schrapen, zodat je steeds sterker wordt en steeds betere wapens krijgt. Dat moet ook wel want de eindbazen zijn echt taaie rakkers.
De vier leden hebben ook alle vier een speciale power: Paul Stanley is de master of Water, Ace Frehley is master of Air, Gene Simmons is de master of Fire en Peter Criss is de master of Earth. Als je al hun wapens en kledingstukken hebt gevonden, zullen de bandleden samen The Elder vormen.
Dit mythische wezen kan het Kwaad in de vorm van de Nightmare Child voorgoed verslaan. Je speelt deze comic-book alter ego's een voor een en bij ieder karakter hoort een Realm. Na vier Realms kom je uiteindelijk in het Psycho Circus waar een complete demonische gekte over je heen zal komen.

KAMIKAZE

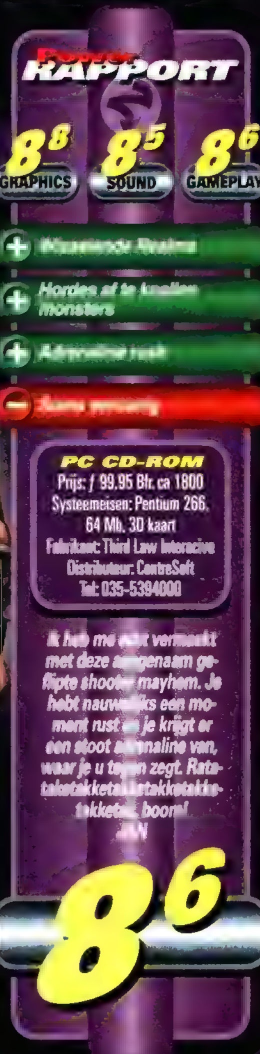
De makers van de game lopen nogal te koketteren dat ze terug wilden naar de Doom speelstijl; oftewel heel veel monsters tegelijk en lekker veel en agressief om je heen knallen. Nu is het natuurlijk erg gevaarlijk om je game met Doom te gaan vergelijken maar dat afknallen van vele monsters is ze uitermate goed gelukt. De game speelt als een duizelingwekkende achtbaan waar je voortdurend om je heen ratelt, knalt en hakt omdat de monsters echt met bosjes tegelijk komen.
Je wordt regelmatig besprongen door demonic spiders die uit elk gat en vanachter elke doodskist vandaan kruipen. Iedere keer als je weer zo'n kamikaze aanval over je heen krijgt is het flink van knallenstijn.
De diverse en lekkere wapens komen dan goed van pas.
Naast standaard wapens heeft ieder karakter ook zijn specifieke wapens. Neem bijvoorbeeld de Demon (Gene Simmons' karakter). Voor de lange afstand heeft hij een mooie drakenkop die op zijn schouders rust. Hiermee blaas je enorme stralen van verschroeiend vuur naar je vijanden. Voor dichtbij heeft hij een enorme bijl waarmee je je door heel wat botten en ribbenkasten heen kan kraken als de monsters te dichtbij komen.

LITHTECH

Grafisch ziet de game er puik uit. Het kan misschien niet op tegen de kwaliteit van Unreal Tournament of Quake Arena maar de LithTech 1.5 engine van Monolith (een geupdate versie van de engine die achter Shogo en Blood II zat) doet zijn werk.
De skins van de monsters mogen misschien niet wegblazend mooi zijn, de engine zorgt er wel voor dat je het effekt van honderden monsters tegelijk op je scherm kan krijgen. En juist die uitputtende monster mayhem waar je de blaren van op je vingers krijgt (van het indrukken van de vuurknop) is heel vet.
Ook een aantal features van de LithTech 2 engine zorgt ervoor dat er fraaie levels neergezet worden. Met name het Psycho Circus zelf ziet er prachtig geflipt uit maar ook de mistige begraafplaatsen en de creepy, boven alles uit torende kathedralen mogen er zijn.

KISS MUZIEK

Wat is een game met KISS zonder de muziek van KISS? Gelukkig is de muziek niet zo nadrukkelijk aanwezig als bijvoorbeeld in Ed Hunter waar je voortdurend naar de uithalen van brulboei Bruce Dickinson moest luisteren. Hier komen af en toe delen van KISS songs langs en kunnen de echte KISS fans stoppen bij her en der neergeplaatste jukeboxen. Daar kun je complete KISS nummers afluisteren als achtergrondmuziek voor het massale knalfestijn. Shooterfans die daar niet op zitten te wachten, jagen gewoon een granaat door de jukebox en de muziek stopt.
Ook via multiplayer kan er lekker geknald worden, al gaf Third Law toe dat KISS met name een first person shooter game is. Deathmatch is gewoon leuk al moet je deze game niet voor de online aktie kopen. Het is juist de old skool aktie van de single player die doet denken aan tijden dat er nog vele vijanden tegelijk op het scherm getoond konden worden. Dat kwam omdat we toen nog met sprites te maken hadden en te veel polygonen bad guys in de latere games meer rekenkracht vroegen. Dit geschiedenislesje is met KISS- Psycho Circus niet meer relevant want ook op een medium-end Pentium loopt alles soepel.



TOCA Touring Cars werd in 1997 een verkoopsucces en ook opvolger TOCA 2 deed het erg goed en dat terwijl je opnieuw alleen maar op Engelse racetracks kon rijden. De nieuwste TOCA titel, World Touring Cars, is echter een wereldspel.

SNIKKEL IN DE CHAMPAGNE

Oké, dit verhaal moet ik even met jullie delen. Toen de Power Unlimited uitgenodigd werd om naar Barcelona te vliegen om daar de gloednieuwe racetitel TOCA WTC te mogen checken, stond onze race-goeroe Ed natuurlijk al te trappelen. Verschrikkelijk vervelend voor hem dat hij al verwacht werd in Cannes voor een hele andere presentatie (waarover volgende maand meer). En zelfs een snelle man als Ed kan niet op twee plekken tegelijk zijn.
Zo kwam het dat ondergetekende naar Spanje vertrok en zoals dat wel vaker gebeurt, worden journalisten in mooie hotels gezet en overladen met lekkere hapjes en drankjes en ook in Barcelona was het weer raak. Samen met collega's van diverse gamesbladen werd ik onthaald op een waar feestmaal alwaar de champagne zo rijkelijk vloeide dat de aanwezige feestvarkens na afloop in allerlei kromme lijnen de binnenstad van Barcelona inhobbelden.

BETER LAAT DAN NOOIT?

Zo gezellig werd het daar, dat jullie arme Dreetje een heel klein beetje de weg kwijtraakte en na een lange avond in de plaatselijke café's, bars en disco's zomaar wakker werd in een vreemd bed aan de andere kant van de stad. Hartstikke leuk natuurlijk, ware het niet dat er een mannetje of honderdentwintig op me zaten te wachten in de bus voor het hotel! Snel de taxi in gesprongen, naar het hotel geracet, ingecheckt, uitgecheckt en vol hoofdpijn en schaamte de lange rit naar het circuit van Catalunya uitgezeten, waar de presentatie al lang en breed aan de gang was!
De speciaal voor ons georganiseerde autorace had ik al gemist en ook de helikoptervlucht was aan mijn stomme neus voorbijgegaan, maar gelukkig was ik nog wel op tijd voor de presentatie van het spel zelf.

TOCA GOES INTERNATIONAL

Het speciale van TOCA World Touring Cars is natuurlijk het feit dat er gereden wordt op allerlei internationale banen. In de voorafgaande delen van TOCA waren alleen tracks in Engeland aanwezig. Codemasters begreep dat met name de rest van de wereld hier inmiddels wel een beetje op uitgekeken was, vandaar dat de game naast een viertal bekende Engelse circuits nu ook beschikt over wereldberoemde tracks als Monza, de Nurnburgring en het Spaanse Catalunya, waar de presentatie zich afspeelde. Verder kan er gereden worden op verschillende circuits in Japan, Australië en Amerika. De game telt een 23-tal tracks en de ene ziet er nog mooier uit dan de ander!

CONTACTSPORT

Grafisch gezien is TOCA WTC een absolute topper. Geen verrassing natuurlijk van het bedrijf dat net de prachtige Colin McRae rallygame uitbracht. De wagens zien er mooi uit en de banen zijn adembenemend realistisch, maar waar TOCA WTC wat mij betreft in uitblinkt, is de handling en de gameplay.
Ik ben zelf namelijk nogal een agressieve rijder en hou ervan om een beetje 'contact' te zoeken met mijn racetegenstanders. In de meeste racegames is dit toch niet echt de bedoeling en mol je je auto, vlieg je uit de race of raak je je positie kwijt zodra je een beetje begint te botsen en te bumperen.
De Touring Car klasse daarentegen is een echte contactsport, waarin er niet wordt gekeken op een krasje meer of minder. Bij het nemen van een bocht let je dan ook niet op de ideale positie ten opzichte van de baan, maar op de ideale positie ten opzichte van de tegenstanders.
Door een klein beetje op je buurman in te rijden, word je vanzelf de bocht door geleid!

SUBTIEL KAPOT

De auto's in TOCA WTC zien er ook fingerlicking goed uit. Je hebt de beschikking over een fors wagenpark vol opgevoerde racemonsters van Audi tot Volvo. De eigenschappen van elke auto zijn zorgvuldig verwerkt in de digitale versies en bieden een hele realistische feel. Zelfs de beschadigingen die je tijdens het racen kan oplopen zien er heel echt uit. Rijdt er iemand zachtjes in je zij vanuit een scherpe hoek dan laat dat een hele andere deuk achter dan een harde botsing vanuit een brede hoek. Na een botsinkje van achter hangt je bumper al snel aan een zijden draadje over de grond te schuren en worden je achtervolgers verblijd met een regen van vonken!
De meeste aandacht is echter uitgegaan naar het reproduceren van de 23 circuits. Elke hobbel en bobbel die in de originele tracks zitten, is verwerkt in de game.

GET VONKY

Je kunt racen in verschillende weersomstandigheden en

Ik zou bijna zeggen: eet de vlag in de pijp.

TOCA
World Touri

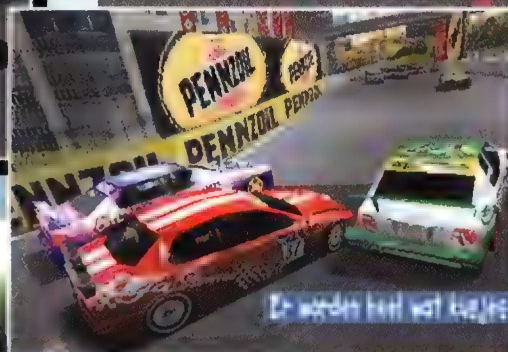
kiezen tussen dag- en nachtraces. Je rijdt 's nachts natuurlijk in het donker en dat kan heel spannend zijn, vooral als je ergens tegenaan knalt en er een regen van vonken van je wagen af komt sproeien.
Helaas reflekteren je koplampen niet op de auto's van je tegenstanders, maar dit wordt goedgemaakt door de prachtige lichtstrepen die worden achtergelaten door hun achterlichten.
Na de race zak je lekker achterover en bekijk je de hele wedstrijd nog eens rustig in de replay. Vooral als je dan het camerastandpunt binnen in de auto kiest, kun je kijken hoe je coureurtje als een maniak zit te schakelen en te sturen, terwijl jij even op adem kan komen en je geestelijk voorbereidt op de volgende race.

MULTITAP

De Single Player mode van TOCA WTC biedt een aantal opties. Zo bevindt de snelle hapsnap racer zich na een paar simpele knopdrukken al op de baan voor een snelle race, terwijl de ander liever een paar middagjes vrijmaakt voor een intensieve serie championships.
Naarmate je daarin opklimt in de ranglijsten unlock je nieuwe, snellere wagens en krijg je aanbiedingen van betere teams.
Je kan je wagens natuurlijk ook nog eens precies aanpassen aan je persoonlijke wensen. Aan de auto kan het dan niet meer liggen.
Echt gezellig wordt het natuurlijk pas om TOCA WTC te spelen met je homies.
De Four Player splitscreen mode maakt het mogelijk om tegen drie vrienden aan te treden en echt slecht zien de minischermpjes er niet eens uit. Afgezien van de gebruikelijke korreligheid en de afwezigheid van een aantal effekten die de Single Player mode zo mooi maken, valt er nog prima te racen met z'n vieren.


Nee, de deur kan nu niet open.


Mooi die reflekterende achterlichten.



Er worden heel wat klapjes uitgedeeld.


Even de controle kwijt.


Ooook, m'n Alfaatje.


En toch is mijn weg korter.


Toch maar even in de remmen.


Ik zit er niet mee, met m'n BMW pak ik ze allemaal.

Power RAPPORT

9⁰	8⁴	9²
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

+ TOCA goes international
+ Hoog realisme
+ Mooie lichteffekten
+ Four Player mode

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

9¹

ing Cars







BATTLETANX GLOBAL ASSAULT

We kennen BattleTanx natuurlijk al van de Nintendo, maar 3DO gunt ook de PSX-bezitters een ritje in een van hun digitale tanks. Is ie simpel gepoort of hebben ze er hun best op gedaan?

ZO ZIT DAT

Even voor de PSX-gamers die BattleTanx niet kennen: de BattleTanx-reeks speelt zich af in een soort futuristische oorlogstijd en om een of andere reden rijdt iedereen daar rond in een tank.
Als de game begint hebben jij en je vrouw net een kind gekregen en de kleine rakker blijkt te beschikken over The Edge, een soort paranormale gave die hem telepathische kracht geeft. Leuk natuurlijk maar ook knap lastig, aangezien je kind onmiddelijk hoog op de kidnaplijst van de plaatselijke bad guys staat. En ook op die van de plaatselijke bad girl die ook over The Edge beschikt.
Ach, je weet hoe dat gaat; in no-time staat er een klein legertje tanks voor de deur om je zoontje van je af te pakken. Dat gaat natuurlijk zomaar niet, dus spring je in je…. tank en verdedig je je familie met hand en tand en tank.

POORTJE

Het is jammer om te constateren maar die gasten bij 3DO lijken niet echt heel erg bezig geweest met de vraag wat er allemaal te verbeteren zou zijn aan een PSX versie. Ook al beweert het softwarehuis een uitgelezen team programmeurs op de klus te hebben gezet, lijkt de game niet meer dan een eenvoudige poort, wat min of meer inhoudt dat er alleen is gezorgd het spel draaiend te krijgen op de PlayStation en niet echt is gekeken naar eventuele nieuwe mogelijkheden, die het systeem biedt.

PRECIES?

Naja, precies hetzelfde is het spel nou ook weer niet; de extra schijfruimte is gevuld met nieuwe en grotere levels. Leuk natuurlijk als de ontwerpers ook daadwerkelijk terug naar de schetstafel waren gegaan.
In plaats daarvan zijn er gewoon meer levels in dezelfde oude stijl.
En oh ja: je wagenpark is uitgebreid met een drietal tanks: de M-80 Bom Tank, die na een simpele druk op de knop zo'n beetje alles in de omgeving aan gort knalt, de Bulldog Mortier Tank een zware jongen die gespecialiseerd is in het afschieten van mortiergranaten en last but not least de Shredder Gattling Tank, een enorm machinegeweer op rupsbanden, waarmee je in no-time alles kan doorzeven met een bijna oneindige lading kogels.
Dat met die tanks werkt trouwens best leuk. Je verdient tijdens het spelen tankbucks, waarmee je grotere en vettere tanks kan aanschaffen. Tijdens het spelen kan je ook gewoon van tank wisselen, wat wel handig is als je de firepower van een zware joekel wilt afwisselen met de snelheid van zo'n lichte jongen.

TWIJFELS

Zoals ik al eerder zei, ben ik niet echt zo te spreken over de poort naar de PSX. De graphics zijn er zeker niet op vooruit gegaan en aan het geluid hadden ze ook wel even mogen sleutelen, aangezien er toch genoeg ruimte op dat schijfje zit voor een lekkere soundtrack en ook is de framerate niet echt om over naar huis te schrijven. Zonde van de gemiste kansen.

Power RAPPORT



+ Tanks maken alles stuk
– Dom verhaal
– Zwakke poort
– No t(h)anks

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: 3DO
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

BattleTanx is op zich een aardige game, maar deze PSX-poort is wat mij betreft niet helemaal geslaagd. Het blijft leuk om over allerlei shit heen te rijden in een enorme tank, maar er had wel het een en ander verbeterd kunnen worden.
DRE

6^2


Teammaat je snijden, lekker handig!


De weersomstandigheden zijn perfekt geïntegreerd in de gameplay.


Wat wil je nog meer?

GRAND PRIX 3

Een paar maanden geleden bestempelde ik EA's F1 2000 tot de beste Formule 1-sim. [illegible] Grand Prix 3 is de [illegible] shit!

GRAPHICS

Grand Prix 3 ziet er niet zo zeer gelikter maar vooral gedetailleerder uit als F1 2000. Laat ik vooropstellen dat de bezitters van een lage Pentium II net zoveel problemen met GP 3 zullen krijgen als met F1 2000. De minimale systeemeisen van GP 3, een Pentium 266, mag je dan [illegible] gerust met [illegible] zout nemen [illegible] en een optimale framerate is een Pentium III geen overbodige luxe.
Maar goed, GP 3 ziet er dus extreem gedetailleerd uit. Oorzaak hiervoor is de bom data van het seizoen '98 waarover Grammond bij de produktie kon beschikken. Elk stukje aan de auto's klopt, elke grindbak ligt op de juiste plek, elke tribune klopt, enzovoort. Ook de aktie ziet er indrukwekkend uit. Hard remmen levert mooie rookwolken en gloeiende remschijven op en bij een crash verlies je het een [illegible] chassis.

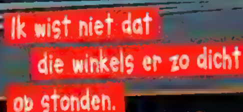
GAMEPLAY

[illegible] ks lag 'm tot nu in het extreme realisme. GP 2 komt van alle games nog steeds het dichtst bij de real thing. Vooral het sleutelen kon je tot in het extreme uitvoeren. Deze hoge [illegible] aan realisme trok de game echter ook een [illegible] stig uit balans. Rookies hadden de grootste moeite om een race winnend af te leggen en als je na een paar dagen rijden nog steeds rond de 15e stek ligt, dan gaat de lol er gauw af. Gelukkig is deze onbalans bij GP 3 weggewerkt. Vijf instelbare niveaus zorgen er voor dat je vanaf het begin af aan met de besten mee kunt. Het principe is erg eenvoudig; de makkelijkste mode zet alle rijhulpen aan (inclusief het illegale traction control) en de moeilijkste mode laat je alles in je uppie doen en een snelle tijd is dan eigenlijk alleen voor de pro's weggelegd.
Het mooie van deze instelbare niveaus is dat je nergens het gevoel krijgt dat je geholpen wordt, terwijl dat toch echt zo is. Maar waar je in sommige games door een onzichtbare hand over het circuit geleid wordt, daar is de hulp in GP 3 net voldoende om niet meteen van de baan te vliegen. Je moet nog steeds pittig werken.


Remmen, ik ga even zwemmen.

REALISME

Beter dan dit kan een F1-sim voorlopig niet worden (daar ga ik weer). De bewuste keuze voor de '98 licentie zorgde er voor dat alles klopt, inclusief de A.I. van de coureurs die gemodelleerd is naar het rijgedrag van de echte jongens. Dat betekent dat Schumacher een stuk agressiever rijdt dan Irvine. Ook het sleutelen is weer in alle hevigheid aanwezig. Aan de hand van de goed leesbare telemetrie kun je de auto perfekt afstellen. Het mooist uitgewerkt op het gebied van realisme zijn voor mij echter de veranderende weersomstandigheden. Voor het eerst doet regen er echt toe. De baan wordt langzaam maar zeker glad en droogt ook stukje bij beetje weer op en dat maakt het rijden behoorlijk tricky.


Ik wist niet dat die winkels er zo dicht op stonden.

Power RAPPORT

9,2 GRAPHICS · 9,5 SOUND · 9,7 GAMEPLAY

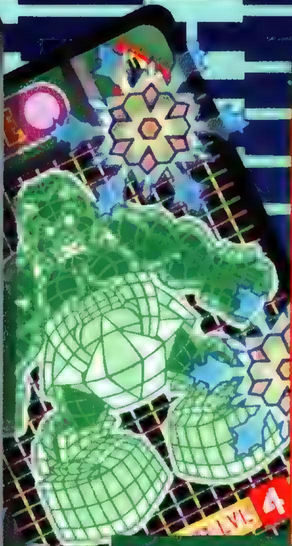
+ Meest realistisch
+ Meest spectaculair
+ Meest fijne besturing
+ [illegible]

PC CD-ROM
[illegible]

[illegible]

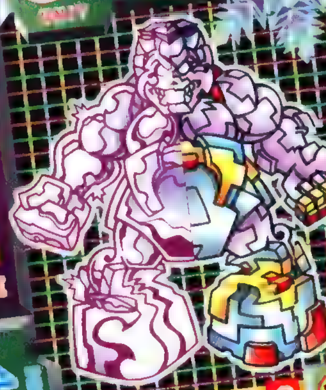

9,3

CODEX EDIT MODE VIEW SPECIAL

INDEX

WE STAND AT THE DAWN OF A NEW ERA. THE AWAKENING OF THESE LIFEFORMS IS THE PROOF OF A REALITY HIGHER THAN THE ONE WE PERCEIVE. ALTHOUGH THE TESTTUBES ARE ONLY FILLED WITH A HEART, EACH BEATING AT THEIR OWN SPEED, I FEEL THAT THESE THREE NEW BORN ARE GOING TO CHANGE THE WAY WE LOOK AT SCIENCE. I'VE BEEN STARING AT THE MONITOR FOR HOURS NOW. EACH 'NETSCAN' HAS IT'S OWN PERSONALITY. THE FREQUENCY IN WHICH THEY SWAY TO OUR ENERGY APPEARS TO PROVE THIS BEYOND JUST MY GUT FEELING.



INDEX

THIS LOG REVIEWS THE ONE THAT MOVES IN A COLD AND MECHANICAL WAY. IT LOOKS AS IF THERE'S A GIANT ICE-CRYSTAL FLOATING IN THAT TUBE. CLOSER EXAMINATION SHOWS THAT AT THE EDGE OF THE HEART A NERVE-SYSTEM IS STARTING TO GROW IN A MOST PECULIAR FASHION.










000 140 GIG

THE ELECTRIC ENERGY THAT IS PRODUCED BY THE MUSCLES OF THE UNIT DURING THE RITUALISTIC PHYSICAL MOTIONS RELEASE THE ENERGY STORED IN THE BACKPACK. THE SPECIFICS OF WHAT THIS OUTBURST OF STORED LIFE-ENERGY WILL DO, DEPENDS ON THE MOVES THE UNIT MAKES. THE MUSCLE-ELECTRICITY IS LIKE A CODE: THE LENGTH, STRENGTH AND THE SEQUENCE OF THE ELECTRICITY ACTIVATES THE DESIRED 'FUNCTION'. THE MANUSCRIPTS ASCRIBE DIFFERENT POWERS TO THE UNIT WEARING THE BACKPACK.

FROM A FORCE-BLAST, THE CHANNELING OF STORED LIFE ENERGY THROUGH A DESTRUCTIVE BEAM, TO CREATING ILLUSIONS, OBJECTS, LIFEFORMS, OR EVEN TELEPORT THE UNIT. THE MANUSCRIPT (LOG.9000) DESCRIBES THE RITUALS AND RESULTS OF THIS HYPER-KINETIC-PSYCHO-SCIENCE (THEY'RE THINKING OF CALLING IT HICKUPS FOR SHORT) IN DETAIL.



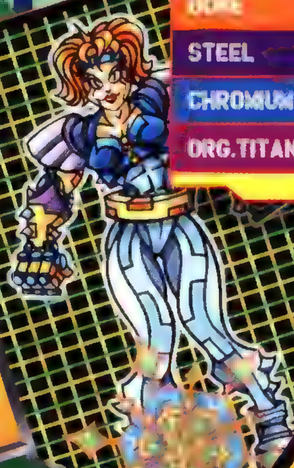

	COMPRESSION STRENGHT	TENSILE STRENGHT
BONE	16 KG.PER SQ.MM.	12 KG.PER SQ.MM.
STEEL	50 KG.PER SQ.MM.	50 KG.PER SQ.MM.
CHROMIUM ARMOR	145 KG.PER SQ.MM.	180 KG.PER SQ.MM.
ORG.TITANIUM	[illegible]	[illegible]

STAR ARENA

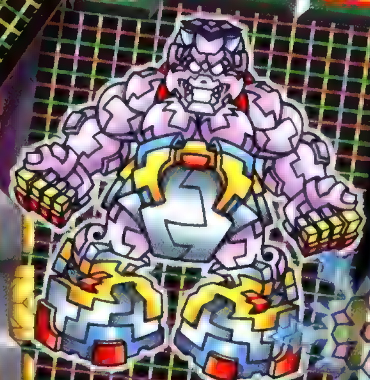
CYBER COMBAT GAME™

000 002 GIG

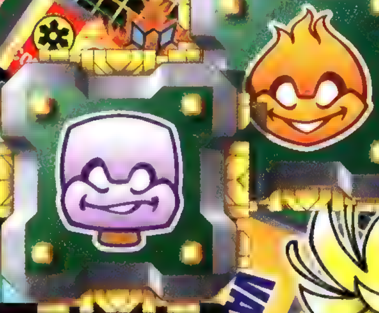














OMNIBUS

ICE

1000

PWR-LVL BANZAI

1000

MAGIC SPECIAL

145/UJ588IVH

WINDOW

FILTER

OBJECT

LOCK

GASTANK/ZIB5

0037ID

460

PWR-LVL

690

THE TANKS ARE THE ANSWER TO THAT PROBLEM. THEY GIVE HIM PROTECTION FROM THE FOLLWING GASSES:

GASSES THAT DO AFFECT THE SKIN:

NB THE EFFECTS ARE IRRITATING BUT SHORT LIVED.

POWER UNLIMITED



TERRACON







Keelbrandje

Power RAPPORT

8⁴ GRAPHICS — 7³ SOUND — 8² GAMEPLAY

- + Enorme levels
- + Uitgestrekt uitzicht
- + Xed is leuk als ie kwaad is!
- + Urenlang speelplezier

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 74,95 Bfr. ca. 1400
Fabrikant: Picture House
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Terracon is een erg leuk 3D adventure met mooie graphics en urenlang boeiende gameplay. Een goed voorbeeld van het feit dat het nog lang niet gedaan is met de PlayStation!
DRE

8⁰

Op de E3 draaide, ergens in een hoekje Terracon, een hele schattige titel die liet zien dat het zeker nog niet afgelopen is met de produktie van leuke games voor die goeie oude grijze console.

RARE JONGENS DIE ALIENS

Terracon is een hele aardige 3D aktie/adventure-titel, die zich afspeelt ergens in een verre uithoek van de melkweg.
Een of ander alienras dat aldaar op de planeet Greay woonde, had een soort super machine in elkaar geknutseld met de naam Terracon. Een heel leuk ding, dat op zijn eigen houtje een hele planeet bewoonbaar kon maken, zonder dat onze aliens hun handjes zelf uit de mouwen hoefden te steken.
Nadat Terracon een negental woeste planeten had omgetoverd tot kleine alienparadijsjes, vonden onze buitenaardse vrienden het welletjes en besloten ze de trouwe machine af te zetten. Vragen om moeilijkheden natuurlijk! Terracon verandert in een bloeddorstige moordmachine en maakt korte metten met het volledige alienras. Slechts een handjevol Grey's wisten te ontsnappen, waaronder de moedige held Xed.

GROTE KLUIF

Je kruipt dus in de huid van Xed en bindt de strijd aan met het hele Terracon projekt.
De strijd speelt zich af over een dertigtal enorme levels die tot de nok toe zijn volgepropt met mooie graphics, lekkere gameplay en een heleboel avontuur.
Terracon is voorzien van een uniek compressiesysteem, dat het mogelijk maakt om verschrikkelijk veel data kwijt te kunnen op één schijfje, maar de game is niet alleen heel erg groot, het ziet er ook nog eens alleraardigst uit.
De hoofdpersoon Xed is mooi geanimeerd en bezit een hele zooi verschillende gezichtsuitdrukkingen, terwijl aan de levels vooral opvalt hoe ver je kunt kijken. In veel van deze games beginnen de terrains al na een paar meter te vervagen, maar in Terracon kan je moeiteloos in één oogopslag het halve level overzien en dat terwijl de game zelfs niet gaat haperen als er een shitload aan vijanden om je heen cirkelt, compleet met vlammen en ontploffingen!

WIE SPAART DIE HEEFT WAT

Het wapen van Xed vuurt pure energie af en met die energie moet je zuinig omgaan. Behalve voor je gun, heb je de rode energiegloed namelijk ook nodig om allerlei dingen te kunnen bouwen. Overal op je pad liggen bijvoorbeeld kapotte bruggen, landingsplatforms en gebouwen die je met een paar energiestoten uit je gun weer kan herstellen.
Als je al je energie hebt afgevuurd op de vijand, kan je het dus wel vergeten. Xed kan bijvoorbeeld niet zwemmen, dus zit je al snel met de gebakken peren als je een kapotte brug niet kan herstellen. Moet je weer terug om energie te gaan zoeken en dat kan op die grote levels nog wel even duren.

SLOW MOTION

Xed krijgt te maken met een hele zooi verschillende vijanden. Als je er eenmaal eentje geraakt hebt, blijft je wapen gelockt en kan je hem met een paar rake knallen uit je energygun naar de eeuwige Terracon-velden helpen. Wil het niet zo lukken dan kun je de viewpoint veranderen naar first person. Je krijgt wel een beetje een raar beeld, want je kijkt door die grote zwarte alienoogjes heen. Gelukkig is er een soort viziertje, waarmee je makkelijker op je vijand kan mikken en hem gegarandeerd aan diggelen knalt en wordt Xed belaagd door een te grote hoeveelheid vijanden dan kan je met je rechter analoge stick de game in slow motion gooien en eens rustig om je heen kijken, alvorens je weer in real-time terugspringt om je enemies kapot te knallen!

ECCO THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

Lang geleden op de MegaDrive was Ecco een enorm succes. Toen al werd er gesproken over de schitterende graphics dus kun je nagaan hoe een vervolg op de Dreamcast eruit ziet...

GEVAAR!

De aarde is in groot gevaar, een buitenaardse vijand bedreigt [illegible] Ecco de dolfijn die deze zware taak op zich neemt.
Al pratend en spelend met andere zeebeesten weet hij de aliens te slim af te zijn. Ja sorry, ik verklap het einde alvast want wat het spel betreft, is het misschien maar beter als we het verhaal gewoon vergeten.

DOLFIJN'EM UP

Ecco is een onderwater RPG; een dolfijn'em up beter gezegd. Ecco zwemt een beetje rond in zijn prachtige onderwater wereld waar hij allemaal andere dolfijnen heeft om mee te spelen. Er zijn ook haaien, walvissen, schildpadden en weet ik veel wat voor zeebanket nog meer. Levels bestaan uit simpele opdrachten die desondanks vaak lastig zijn uit te voeren. Het is namelijk niet altijd meteen duidelijk wat je moet doen. Zo begin je een level vaak met het verkennen van het gebied. Je killt een paar haaien en eet wat vis. Misschien praat je wat met andere dolfijnen en al spelenderwijs kom je erachter dat er iets speciaals moet gebeuren. Maar wat? De uitleg van de andere dieren is vaak onduidelijk en ook al weet je wat de bedoeling is dan nog ben je wel even bezig om het voor elkaar te krijgen. Zo moet je in het eerste level door een stroming heen maar dat kan alleen als je hulp krijgt van de walvis. Maar ze is haar jong kwijt en die wil ze eerst terug. De baby walvis redden dus. Na een beetje zoeken vind je het beest achter een stapel stenen. Natuurlijk krijg je die stenen niet in je eentje weg en moet je de hulp inroepen van andere dolfijnen. Nou ja, loze shit dus. Je bent er zeker een half uur mee bezig en het zou veel makkelijker zijn als je even tegen die walvis kon zeggen "hé schat, die knul van je zit achter die stenen en geef mij effe een lift naar het volgende level"



DISCOVERY

Sega heeft een prachtige onderwater wereld gecreëerd waarin zeedieren zwemmen die super vet zijn geanimeerd. Ecco beweegt als een echte dolfijn en hij kan allemaal kunstjes. Hij kan zelfs op zijn staart door het water lopen. Ja, niet lopen natuurlijk maar die shit die dolfijnen altijd doen in het dolfinarium. Je weet toch?
Anyway, je zou kunnen zeggen dat Ecco leuker is om naar te kijken dan om te spelen. Al moet wel gezegd worden dat de latere levels absoluut de moeite waard zijn. Is het niet voor het slappe verhaal dan is het wel voor de mooie beelden.
Ecco is typisch zo'n game die je thuis opschepperig aan je vrienden laat zien maar als ze jaloers naar huis zijn gegaan, ga je toch liever TV kijken. Misschien is er wel wat leuks op Discovery?



RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,5	9,0	5,5

+ Oh, oh wat is ie mooi
+ Interaktief aquarium
− Eentonige gameplay
− Alleen voor de echte doorbijters

DREAMCAST
Fabrikant: Sega

7,9



F1 World Grand Prix

Een goede reviewer beoordeelt zijn games aan de hand van de beste game in dat genre. Met andere woorden, de topper bepaalt de standaard. Dankzij GP 3 ligt die lat bij de F1-games op PC momenteel griezelig hoog en dus ben ik genoodzaakt om F1WGP en zes te geven. Zowel gameplay als besturing en graphics zijn duidelijk minder goed verzorgd. Voor alle duidelijkheid; dit spel had een paar maanden geleden een zeven of hoger verdiend.
De gameplay van F1WGP is niet echt uitgebalanceerd en dat maakt het spelen soms frustrerend. Zo speren de tegenstanders zelfs in de makkelijkste mode van je weg, ook al draai je behoorlijk snelle rondjes en raak je nergens van de baan. Dat heb ik nog bij geen enkele andere game meegemaakt. Een spin ziet er verder altijd hetzelfde uit en het is onmogelijk om er uit te raken.
Ook op de besturing valt het een en andere aan te merken. F1WGP zegt realisme te brengen, maar doet dat totaal niet. Je kunt scherpe bochten met een veel te hoge snelheid ingaan zonder te slippen. Ook een ritje door het grind heeft nauwelijks uitwerking. Als je echter een keer slipt, dan is het meteen zwaar. Geen nuance dus.
De graphics krijgen van mij een voldoende maar zijn geen state of the art. Ook ontkom ik niet aan de gedachte dat bepaalde details op de circuits niet kloppen. Zo mis ik op Melbourne bij het opkomen van het laatste stuk voor de finish het muurtje aan de rechterzijkant.
Heeft F1WGP ook pluspunten? Ja, de interface vindt ik gelikt en ook het sleutelen aan je auto is overzichtelijk uitgevoerd. Te weinig om een hele game op te bouwen natuurlijk.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89.95 Bfr. ca. 1650
Fabrikant: Lankhor • Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

GRAPHICS: 7,5 SOUND: 7,0 GAMEPLAY: [illegible]0 — 6^{0}

Laat maar liggen deze game en bewaar je geld voor Grand Prix 3, dat is de echte shit. F1 World Grand Prix is slechts interessant in de budgetbak. • J.J.

PRO POOL

Eerlijk gezegd had ik zo mijn bedenkingen over dit spel. Want hoe kan je in hemelsnaam een sport die de ruimte nodig heeft op een scherm (je moet de hele tafel overzien), tot zijn recht laten komen op een miniem LCD'tje? Maar het is Blade Interactive gelukt; het hele groene laken staat erop en je ziet de ballen goed rollen. Je kunt Pro Pool op twee manieren spelen: of je speelt een potje onbekommerd pool tegen een menselijke (linkkabel) of een computertegenstander óf je gaat huslen. De eerste mogelijkheid hoef ik volgens mij niet uit te leggen. Er zijn, zoals bij alle pool-games, meerdere spelvarianten mogelijk.
Bij het huslen wordt Pro Pool pas echt leuk. Je speelt hier om geld en begin met een budget van 100 dollar. Met dit bedrag kun je alleen in kleinere lokaties terecht. Win je een aantal potjes dan kun je doorgroeien naar de tenten waar het allemaal



echt gebeurt en om zware bedragen wordt gespeeld. Let wel op, hier kom je geen stuntels tegen maar alleen doorgewinterde pro's, die zelden een pot missen. Leuk detail: als je al je geld verloren hebt, kun je geld lenen.
Pro Pool kent maar één minpunt en helaas is dat een pittige. Het potten is namelijk lastig. Oorzaak hiervan is het kleine scherm en het ontbreken van een goede hulplijn bij het stoten. En zo wil het nog wel eens voorkomen dat je een bal mist, die zelfs Stevie Wonder met zijn handen op zijn rug maakt. Dit probleem is echter met flink wat oefening te verhelpen. Pro Pool is dat oefenen absoluut waard.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79.95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Blade Interactive/Codemasters • Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

GRAPHICS: 8,0 SOUND: 8,5 GAMEPLAY: 1,5 — 8^{3}

Poolen op de Game Boy Color is leuker dan verwacht. Misschien pot de game in het begin wat lastig, maar oefenen helpt in dit geval veel. J.J.



MoHo

Een beetje game-freak wordt nog maar zelden verrast door een spel dat hij niet direkt in een van de bestaande genres kan plaatsen. Bij MoHo had ik sinds lange tijd weer eens dat ik naar een persmeeting reed met de vraag om wat voor soort spel het ging… en het op de terugweg nog steeds niet wist.
MoHo speelt zich af in futuristische gevangenissen voor androïde, waarbij de enige kans om je vrijheid terug te winnen, het meedoen aan gladiatoren-wedstrijden is.
Hiervoor moet je wel eerst even je onderlijf afstaan, om daarna de rest door middel van een laserstraal op een bal te laten monteren. Vervolgens word je in het eerste van de in totaal 72(!) arena's gedropt. Je missie kan per arena erg verschillen; de ene keer moet je als eerste een parcours afleggen, de andere keer iedereen op je weg vernietigen (ontballen eigenlijk) en in weer een andere missie moet je binnen een bepaalde tijd tig tokens verzamelen.
De fraai weergegeven landschappen waarop dit alles zich afspeelt zijn alles behalve plat, waardoor er een behoorlijke dosis behendigheid (balgevoel) om de hoek komt kijken.
Ondanks al die diversiteit heeft helaas geen van alle variaties mij echt weten te boeien. Het is een beetje Tony Hawk met al die schansen, een beetje Marble Madness door de benodigde behendigheid en een beetje Tekken gezien de verschillende gevechten. Nou ja, mag het een onsje minder zijn, zeg maar een milligram Tekken want de gevechten zijn ongeveer net zo spannend als het tegen elkaar slaan van twee lege soepblikjes.
Best jammer eigenlijk, want het streven naar originaliteit zou in principe beloond moeten worden.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Take 2 • Distributeur: CentreSoft
Tel: 035-5394000

GRAPHICS: 7,2 SOUND: 6,0 GAMEPLAY: 4,6 — 6^{2}

MoHo is een slap aftreksel van allerlei genres geworden. Leuk bedacht maar meer ook niet. NIELS

vib-ribbon

Vib Ribbon is een totaal laue game van de makers van Parappa The Rapper. De game is in het zwart-wit en de graphics lijken getekend door een vijfjarige kleuter… en ik kan er geen genoeg van krijgen!

FREE VIBRI

Tot op heden is er van Vib Ribbon nog geen Engelse vertaling gemaakt en moeten westerse gamers het doen met Japanse import. Gelukkig hebben ze bij Sony ingezien dat de game hier ook wel eens zou kunnen aanslaan, want eind van de zomer verwachten ze een Europese release.
En dat is een goede zaak want Vib Ribbon is niet alleen een volledig laue game, met graphics van zulke lage kwaliteit dat je niet weet of je nou moet lachen of huilen, absurde gameplay en de meest afgrijselijke soundtrack, maar ook een superspannende, megaverslavende, moddervette titel, die je gegarandeerd dagenlang volledig doorgedraaid en met tranende oogjes geboeid houdt, terwijl je met vreemde schokjes meedeunt op de constant veranderende beat en als een maniak op de knopjes van je controller zit te rammen.

TRIPPEND KONIJN

Het verhaal van Vib Ribbon is kort en krachtig; je bent namelijk een konijn, daar is het wel zo'n beetje mee gezegd.
De gameplay bestaat eruit dat je met je konijn over een dunne lijn hinkelt volgepropt met hindernissen, die op de maat van de beat opduiken. Er zijn vier soorten hindernissen in de lijn: een looping, een blokje, een soort gekrast lijntje en een putje.
Elke hindernis heeft een eigen toets, die je op het juiste moment dient in te drukken om je konijntje er veilig doorheen te loodsen. Na elk hindernis krijg je een soort paarsige stipjes die weer een soort cirkel om je konijn vormen en als die cirkel compleet is, verander je in een soort huppelend engeltje met een kroontje op z'n hoofd, snap je? Maak je een fout, dan ben je je stipjes kwijt en gaan de lijntjes als een gek trillen, tot je er helemaal kotsmisselijk van wordt. Op een gegeven moment verander je dan in een kikker. Dan moet je weer helemaal opnieuw een cirkel maken anders verander je in een soort slang.
Oké, het klinkt allemaal nogal weird, maar je had erbij moeten zijn…

JE EIGEN LEVELS

Het meest absurde van Vib Ribbon zijn de trillende vektorachtige schoolbordlijntjes, waar de graphics uit bestaan. Ook de soundtrack is een vreemde, met een zestal rare tunes van de Japanse groep Laugh and Beats.
Maar check dit dan: als je genoeg hebt van de nummers in het spel kan je de game-CD er gewoon uithalen en vervangen door je lievelingsmuziek, waardoor je je eigen levels kan genereren. De tonen en de beats bepalen het speltempo en het type hindernissen op de lijn. Je kan zelf uitvissen welke soort muziek de beste levels genereert! En als je dan lekker zit mee te deinen met de muziek en je vingers als idioten bezig zijn de juiste toetsencombinaties in te drukken, voordat Vibri weer in een kikker muteert, raak je in een soort gelukzalige trance, die doet terugdenken aan oude Atari-games. Ik blijf deze titel nog wel een tijdje spelen!





Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
5,5	6,5	8,7

+ [illegible] kleutergraphics
+ Totaal absurde gameplay
+ Speel met je eigen muziek
− Voorlopig alleen Japanse import

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 59,95 Bfr. ca. 1100
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Wat je ook van Vib Ribbon vindt, de originaliteitsprijs kan je deze game niet ontzeggen. Het is de makers gelukt om een game neer te zetten met een hele nieuwe feel en dat komt niet vaak meer voor. Dit is echt zo'n titel die je of verschrikkelijk leuk vindt of helemaal niet. Boris had het waarschijnlijk een 5 gegeven, maar ik geef het lekker een dikke 8,7 en daarmee uit!

8,7



ProfCheck

Het ultieme balgevoel.

Het gebeurt niet al te vaak dat een van de grootste voetballers ter wereld in Nederland te zien en te spreken is. We hebben het hier over niemand minder dan Edgar Davids, het nieuwe rolemodel voor FIFA 2001 en... trouw PU-lezer!!! J.J. en Jan huilden van geluk.

EDGAR



Oké heren, ik doe 't nog één keer voor.


En toen wilde Davids per se met Jan op de foto en kon J.J. de camera niet stilhouden.

EDGAR IS DE MAN

Wij weten natuurlijk al lang dat Power Unlimited verreweg het grootste maar ook het meest bekende en geliefdste gamesblad is van de Benelux maar onlangs werd dat weer eens dubbel en dwars bevestigd. Het was namelijk op het veld van de Arnhemse Gelredome dat Edgar Davids, na een motion capture sessie voor FIFA 2001, een verplicht interview moest geven aan de binnen- en buitenlandse pers.
Edgar had er niet echt veel zin in, maar naarmate het interview vorderde werd hij steeds losser. Toch bleef Edgar op zijn hoede, beantwoordde hij rustig alle vragen (in het Nederlands, Engels en Italiaans, waarvoor hulde) maar bleef hij toch wat afstandelijk.
Totdat Jan op hem afstapte en Edgar wilde weten waar 'hij dan wel niet voor schreef'. Nadat de naam Power Unlimited was gevallen viel Egdar compleet uit zijn rol. "Wow! Power Unlimited. Woow! Ik wil games, ik wil games! Waar is Tekken Tag Tournament en Mortal Kombat? Stuur ze op, man, kom op met je games! Cool!" Een brede grijns sierde Edgar's gezicht terwijl hij Jan z'n hand zowat fijnkneep. Want al mag de man klein zijn, kracht heeft hij wel.
De rest van de omstanders dachten inmiddels dat Jan een van Edgar's homies was maar Edgar blijkt een fervent PU-lezer! En denk nu niet dat we aan het braggen zijn, we hebben dertig man pers als getuigen. Edgar digt de PU, punt uit. Big Time! En Edgar is toevallig wel dé man!

SOCCER CELEBS

Dit alles gebeurde tijdens de EA Motion Capture sessie, waar het neusje van de zalm van de gamepers voor was binnengevlogen. Later die dag zouden we de hele nieuwe EA Sports line-up te zien krijgen voor PC, PSX en PS2 maar daar kun je elders in het blad over lezen.
En als je dacht dat Edgar Davids alleen op het veld in Arnhem een aantal oogstrelende kunstjes deed met de bal, heb je het mis. J.J. onze sportfanaat bij uitstek, kreeg spontaan een paal in zijn broek toen naast Edgar nog een hele reeks celebs het veld betraden. Allemaal met een lollig en veel te strak motion capture pakje aan.
We noemen Thierry Henry, de Fransman die speelt bij Arsenal en Gaizka Mandieta, de Spaanse topper van Valencia. Daarnaast was daar Paul Scholes van Manchester United, de Tjech Pavel Kuka die nu bij Kaiserslautern voetbalt en een voor ons onbekende Israëlische dude, ene Shimon Gershon die speelt bij Happoel Tel Aviv. Wie? Precies, ja. Hoe dan ook, daar stond voor heel wat miljoenen op de grasmat!

FLITSENDE FOTOTOESTELLEN

Een voor een gingen de voetbal grootheden allerlei kunstjes met de bal uithalen, die de computer netjes registreerde. Want als FIFA 2001 een ding laat zien is 't dat de graphics nu echt van een ongekend hoog niveau zijn. Alle bekende namen lijken verdomd echt en zijn niet zomaar figuurtjes die uit de verte op

> **"Wow! Power Unlimited. Woow! Ik wil games, ik wil games!"**



Een teamgenoot van Davids verovert de bal.



"Het is gewoon een heel cool spel."


"Ik speel FIFA al jaren en ik vind het te gek"

DAVIDS



Daar staat voor een paar miljoen.


Op de achtergrond Europees en wereldkampioen Thierry Henry. Op de voorgrond: JAN MEYROOS!!!


Davids houdt 'm hoog.

hun evenbeeld van vlees en bloed lijken. No way, ze zijn het gewoon! Opvallend was dat wanneer onze eigen Edgar iets met bal deed, de fototoestellen van de omstanders meer en vaker flitsten dan als een van de andere voetballers aan de gang was. Zo werd er hooggehouden, van ver ingeschoten werden er duelletjes uitgevochten en bal-aannames gesimuleerd. Dit alles binnenin een kleine cirkel waar diverse camera's en infrarood lampen stonden opgesteld om iedere move van de spelers nauwkeurig - en vanuit iedere camerahoek te kunnen waarnemen, zodat alleen de beste en fraaiste moves in FIFA 2001 komen.

BRILJANT

Voor Edgar is het een hele leuke ervaring om zoiets als motion capture te kunnen doen. Edgar is namelijk naast PU-lezer een echte gamer. Hij heeft een PC, een PlayStation en een Dreamcast en kan niet wachten op de PlayStation 2.

"Ik speel FIFA al jaren en ik vind het te gek. De FIFA reeks is gewoon briljant! En dat zeg ik niet omdat het van EA moet. Het is gewoon een heel cool spel. Op trainingkamp heb ik ook altijd mijn PlayStation bij me. Lekker gamen in de vrije uurtjes."

Vragen over Euro 2000 zijn streng verboden en een van de (te) vele FIFA teamleden staat er ietwat nors bij te kijken. Toch kunnen we gewoon lekker in het Nederlands babbelen, de FIFA dude verstaat het toch niet.

"Ik ben niet de enige die gamet, heel veel voetballers spelen games en dat doen ze net zo fanatiek als wanneer ze in het veld staan."

EDGAR'S INPUT

J.J. en Jan staan daarna nog even te zwijmelen als Edgar en Thierry Henry samen nog even gaan stoeien met de bal. Wat een kunst, wat een schouwspel. En tegelijkertijd denken we even terug aan de gemiste penalty's tegen Italië in de halve finale op Euro 2000. Burk! We moeten bijna janken. We geven heel hard een trap tegen de doelpaal en gaan hinkend verder.

'Edgar blijkt een fervent PU-lezer!'

Alles gaat volgens een strak schema dus Jan probeert Edgar nog even snel als PU tester binnen te halen. Op de vraag waar de games voor Edgar naartoe moeten worden gestuurd lacht hij: "stuur maar op naar Juventus!". J.J. neemt deze zin voor goud aan en gaat meteen met de Italiaanse ambassade bellen.

Intussen worden we naar een vip-box geleid waar alle EA Sports 2001 games klaarstaan. Sommige al vergevorderd, andere in een zeer vroeg stadium. Na een tijdje komt Edgar nog even een kijkje nemen en babbelt wat met de leadprogrammer van FIFA.

Het komt er op neer dat Egdar zeer tevreden is over FIFA 2001 en tot slot nog wat tips heeft. Hij zou graag zien dat je spelers en tegenstanders in het veld kan dissen. Dat je door diens benen kunt spelen en meer schijnbewegingen kan maken. Zo babbelt Edgar nog een tijdje met de hoogste FIFA baas om daarna in zijn glimmende bolide weg te racen. De leadprogrammer blijft verbaasd achter en mompelt: "this is the best input I have ever got from a soccer player". Maar ja, Edgar is dan ook dé man.

JAN & J.J.

In de wereld van de skategames is er eigenlijk maar één spel dat de dienst uitmaakt: Tony Hawk. De grote vraag is natuurlijk of Grind Session daar iets aan zal kunnen doen of dat het spel ten onder gaat aan zijn eigen ambities.

AFKIJKEN

Iedereen die Tony Hawk gespeeld heeft zal zich gelijk op zijn gemak voelen bij Grind Session. Het spel kent zo goed als dezelfde controls en ook de sfeer is prima met een soundtrack die varieert van KRS-1 tot Sonic Youth. Voor ieder wat wils dus en dat is ook het uitgangspunt van Sony geweest toen ze deze game lieten ontwikkelen door Shaba Studio's (bekend van de Pandemonium games). Er moest een Tony Hawk killer gemaakt worden en daar hebben ze heel wat voor uit de kast gehaald. Shaba liet ons weten dat Grind Session al in produktie was voordat Tony Hawk uitkwam en dat is natuurlijk heel goed mogelijk maar er bestaat weinig twijfel over dat de makers van deze game goed hebben gekeken naar Tony Hawk.
Op zich is dat ook geen verrassing maar het is ook een minpuntje. Thrasher was tenminste nog koel omdat het op heel wat vlakken anders was dan Tony Hawk. Van dit spel kun je dat niet zeggen.

STERREN

Grind Session kent zes skaters waaruit je kunt kiezen. Het zijn stuk voor stuk sterren die hun sporen verdiend hebben op toernooien en op video's. Willy Santos, Daewon Song, Cara-Beth Burnside, Ed Templeton, Pigpen en John Cardiel zijn de namen en als ze je niet aanstaan dan is het ook nog mogelijk om je eigen custom skater te maken die beschikt over zijn eigen unieke eigenschappen. Dit is een vette feature die gelijk aanslaat want het geeft je de mogelijkheid om toch met skaters te spelen wiens naam niet gebruikt mocht worden omdat ze al in een andere game voorkomen. In Grind Session draait het allemaal om respect. In elk level kun je 40 Respect-punten verdienen: tien punten als je een goede score neerzet, nog eens tien punten voor een hogere Pro Score, tien punten als je alle speciale objekten in een level omgooit en tenslotte zijn er nog tien punten te verdienen met de tech-lines. Dit zijn van tevoren vastgelegde routes waarop je een combo of een aantal truuks moet loslaten. Simpele tech-lines zijn bijvoorbeeld rail-slides of een jump van ramp naar ramp. De technical-lines zijn een koel idee die het spel de nodige replay value meegeven. Een tech-line roep je op door een druk op de knop. De lijn is dan kort zichtbaar en het geeft je dus een idee van wat je op een bepaalde track allemaal moet doen. Zoals ik al zei, zijn sommige dingen behoorlijk voor de hand liggend maar soms sta je echt verbaasd te kijken van wat er allemaal mogelijk is.

DROOMHUIS

Het is in sommige levels een hele uitdaging om alle veertig Respect-punten te halen en soms moet je echt even goed nadenken voordat je doorhebt hoe je een level moet klaren. Hoe groter je Respect-level is, hoe meer tracks er opeens beschikbaar komen. Als je de man bent en je hebt alle veertig Respect-levels verdiend dan krijg je een kamer in het DreamHouse. Dit zijn ruimtes waarin coole objekten staan om op te skaten. Denk hierbij aan een fontein, een haaientank en meer van dat soort shit.
In elke kamer van het Dreamhouse vind je een muntstuk en als je alle muntstukken hebt verzameld, unlock je een hidden character. Zo, heb ik dat tenminste alvast verklapt.

MULTIPLAYER

Natuurlijk kent Grind Session ook een uitgebreide Multiplayer mode. Je kunt verschillende competities met elkaar houden en dat is zeker leuk om te doen maar het grote minpunt is dat je nooit met zijn tweeën tegelijk kunt spelen. Het is altijd eerst de ene en dan mag de andere de run doen. Saai is dat en helemaal omdat je weet dat je in Tony Hawk wel met z'n tweeën tegelijk in splitscreen kunt skaten. Een beetje een tegenvaller maar aan de andere kant ook wel begrijpelijk want Shaba heeft grafisch gezien alles uit Grind Session gehaald wat erin zit.

INDRUKWEKKEND

Grafisch gezien is dit spel zwaar indrukwekkend. De verschillende tracks zijn met veel oog voor detail ontworpen en de levels zijn heel groot. Het is verbazend om te zien wat voor framerate het spel haalt en dat ondanks de zware graphics waarmee de PlayStation processor te maken heeft. De skaters zijn mooi geanimeerd en alle moves zien er behoorlijk realistisch uit. Ook de geluidseffekten zijn bijzonder mooi en dan heb ik het nog niet eens gehad over de soundtrack. O ja, toch daar had ik in het begin al over geschreven maar misschien wil je nog even weten dat GZA, Dr. Octagon, Jurassic 5 en NOFX allemaal hun steentje bijdragen.
Kortom: Grind Session is een van de beste skategames van dit ogenblik al moet ik er in een adem bijzeggen dat het spel niet zo goed is als Tony Hawk. Waar hem dat precies in zit? Nou, Tony Hawk was er eerder en zette een nieuwe standaard voor skategames. Grind Session volgt deze standaard braaf maar kan de lat niet echt hoger leggen. Deze game heeft niets [illegible] dat we al [illegible] niet eerder hebben gezien [illegible] het toch een fantastisch spel is. We mogen eigenlijk alleen maar blij zijn dat skategames eindelijk volwassen worden.

grind





En straks in de ringen!



Niet blazen daar beneden!



Bungee-skaten.

session

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9⁰	9⁵	8⁵

+ Compleet
+ Lekkere soundtrack
+ Beste skategame na Tony Hawk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Shaba Studio's
Distributie: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Grind Session heeft alles wat Tony Hawk heeft en toch kan het dat spel niet doen vergeten. Sterker nog, ik ben bang dat er nog een vervolgje en een paar goede ideeën aan te pas moeten komen om definitief af te rekenen met de meester aller skategames. Tot die tijd speel ik Tony Hawk.

8⁸



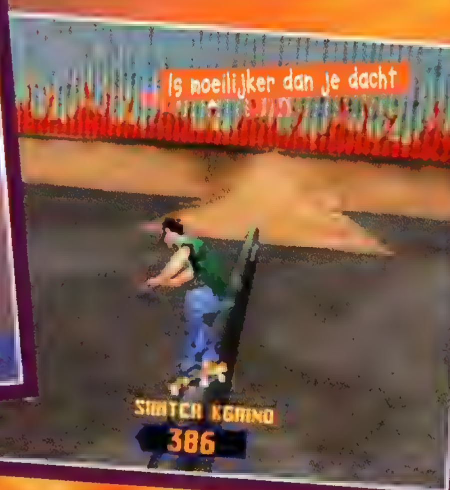
Truukje voor de sponsor.



Skate'em up!



Dope sound in deze stad.



Is moeilijker dan je dacht





Drie-honkslag.



Wie vecht er nu met een colbertje aan?



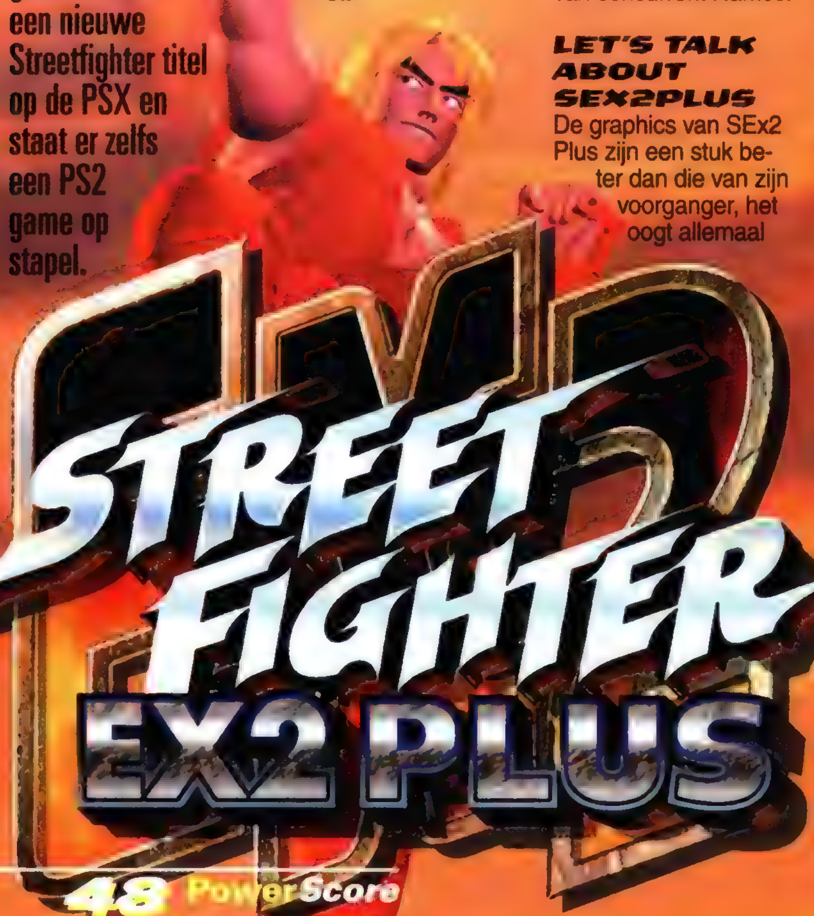
Blijf van m'n reet af, kleine poepstamper!



Gaan we met sneeuwballen gooien of wat?


Kinky!

De dagen van grote titels als Streetfighter leken geteld en hun plaats definitief ingenomen door een nieuwe generatie 3D beat'em ups. Toch kunnen we nog één keer genieten van een nieuwe Streetfighter titel op de PSX en staat er zelfs een PS2 game op stapel.



REVANCHE

Iedereen weet dat Capcom er een handje van heeft om van elk succesvol spel een enorme berg sequels te releasen. Het zal dan ook niemand verbazen dat de fans van de goude oude Capcom beat'em up Streetfighter nog eenmaal verblijd gaan worden met een nieuwe PSX-titel en dat terwijl er al keihard wordt geknutseld aan Streetfighter Ex3 voor de PS2!

Streetfighter Ex2 Plus is een aardige consoleversie van de bekende arcadetitel en is op een aantal punten een stuk beter dan Ex Plus, dat eind '97 werd uitgebracht en helaas al na een paar maanden uit de schappen werd gedrukt toen de ultimate 3D beat'em up Tekken 3 werd gereleased.

Nu is Capcom terug om revanche te nemen en de fighter-kroon weer terug te pakken van concurrent Namco.

LET'S TALK ABOUT SEX2PLUS

De graphics van SEx2 Plus zijn een stuk beter dan die van zijn voorganger, het oogt allemaal vrij smooth en de animaties van de moves verlopen soepel. De nare blokkerige randjes, waar de characters in SEx Plus nog zo'n last van hadden, lijken helemaal verdwenen maar de drukke animaties in de achtergronden (bijvoorbeeld tijdens de meteorietenstorm) kunnen de gameplay laten haperen en daar zit natuurlijk niemand op te wachten.

Het doet me pijn om het te moeten zeggen, maar zelfs na zoveel jaren kan deze game zich wat mij betreft nog steeds niet meten met het inmiddels klassieke Tekken 3, maar daar zullen sommige die-hard Streetfighter fans het vast wel niet mee eens zijn!

CANCER LAUNCHER

Natuurlijk maken alle oude characters uit de SF serie hun opwachting en dat zijn er inmiddels een heleboel, zoals Ryu, Ken en Guile, alsmede hun vechtende vriendinnetjes Chun-Li en Hokotu en zoals gebruikelijk is de waslijst namen weer uitgebreid met een aantal nieuwe gezichten, zoals V. Rosso en Area. Meneer Rosso is specialist in allerlei rare vasthoud-technieken en wil de dood van zijn geliefde wreken, terwijl mevrouw Area gebruik maakt van de 'cancer launcher' op haar arm en de speciale vechtlaarzen, die haar vader voor haar heeft uitgevonden.

Alle karakters hebben natuurlijk weer nieuwe moves gekregen. Leuk is vooral dat je nu nog meer moves achter elkaar kan gooien waardoor je echt de meest absurde reeks combo's krijgt. Soms duurt zo'n aanval wel een halve minuut en kan je tegenstander met open mond toekijken terwijl je hem volledig naar de gallemiezen beukt.

MATIGE MIDI MUZIEK

Naast een aantal minor verbeteringen aan de graphics en de gameplay blijft het natuurlijk echt een Streetfighter titel met de gebruikelijke 2D beat'em up feel. Ook de intro is simpel en verraadt niet echt dat deze titel in het jaar 2000 is gereleased. Daarnaast moet ik toch ook eventjes klagen over het gare geluid, dat om een of andere manier standaard in Streetfighter-games hoort te zitten, want ook SEx2 Plus is voorzien van die laue midi tunes, waar we altijd naar moeten luisteren tijdens het vechten, maar misschien is dat inmiddels wel traditie geworden bij Capcom. Verder is Streetfighter 2 Ex Plus gewoon een prime vechttitel die garant staat voor vele uurtjes beat'em up plezier.

RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7,5	6,5	8,0

- \+ [illegible]
- \+ [illegible]
- – Same old, same old
- – Gaar geluid

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

[illegible]

7,8

Silent Bomber

De titel van deze game is [illegible] beetje verkeerd gekozen. Er worden [illegible] boel bommen gelegd, dat wel maar het spel is alles behalve stil. Nee vrienden, het is weer knallen geblazen!

THIRD PERSON ACTION ARCADE SHOOTER

Vroeger zou ik deze game gewoon een shoot'em up genoemd hebben, maar vandaag de dag heet het een third person action [illegible] waarom want [illegible] maakt natuur- [illegible] geen fuck uit. [illegible] Bomber is een simpel spel. Het draait [illegible]maal om een een- [illegible] soldaat met een [illegible] geweten. [illegible] bo[illegible] da[illegible] drac[illegible] dere [illegible] paar o[illegible] gers opge[illegible] sindsdien is [illegible] bergafwaarts gegaan met hem. Hij realiseert zich dat hij niets meer is dan een radertje in de machine, een slaaf van het systeem en zoiets is soms best wel moeilijk te bevatten voor een eenvoudige soldaat.

INDRUKWEKKENDE PAKKEN

Het spel is in tegenstelling tot het verhaal een stuk interessanter. Zoals ik al zei, bestuur je een kereltje dat niet kan schieten maar bommen kan leggen. Je kunt een bom leggen of twee tegelijk en met een andere knop laat je ze ontploffen. Natuurlijk nadat je zelf op veilige afstand bent gaan staan. Met deze bommen moet je het doen.

Gelukkig heb je ook nog een soort vizier waarmee je de bommen op bewegende dingen kunt zetten. Erg handig voor zo'n beetje elke robot en/of alien die je tegenkomt. Of zijn het geen aliens? Ik weet het niet maar ze hebben in ieder geval indrukwekkende pakken aan. Een level bestaat vaak uit een hele zooi objekten die je op moet blazen, nog meer robots die kapot moeten en een levelboss die ook dood moet. En dat kan nog wel eens knap lastig zijn.

PURE PRET

Het mooie van Silent Bomber is de simpelheid en de pure pret die daarbij komt kijken. Je kunt namelijk zoveel doen met alleen die bommen. Je kunt ze neerleggen en de vijand naar je toe laten komen, je kunt een bom aan een robot vastplakken en wachten totdat ie bij zijn vrienden gaat staan.

Wat je ook bedenkt, keer op keer is er die overweldigende voldoening als je de detonate knop indrukt en je iets of iemand opblaast.

Dat gevoel van voldoening wordt alleen maar groter naarmate je verder komt in het spel. Je character wordt steeds wreder en de explosieven die je tot je beschikking hebt steeds spectaculairder. Als je bijvoorbeeld net een krat met napalm gevonden hebt dan kun je niet wachten om het spul uit te proberen op de eerste de beste arme ziel die je tegenkomt. Lachen geblazen. Helemaal als ik je vertel dat er ook een multiplayer mode is! Verwacht verder niet te veel van de graphics of het geluid want dat is allemaal niets bijzonders. Op zich is dat jammer want een shoot'em up wordt toch vaak gedragen door visueel spektakel maar deze game moet het zonder doen.

Bonnetje leggen, niemand zeggen.

Bang is ie niet, die gast.

Ik blijf er effe tussen staan.

Moet effe weg, jongens.

Met zo'n kop, vraag je om een bom.

Whoooopsi!

Power RAPPORT

7,0	7,0	8,0
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

+ [illegible]
+ [illegible]
− Beetje te simpel
− Na twee dagen heb je het wel gezien

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Bandai/Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Silent Bomber is de bom! Een inkopper[illegible] natuurlijk maar het [illegible] ook waar. Het is missie[illegible] een simpel spel [illegible] gameplay maar als shoot'em ups je shit zijn d[illegible] zul je Silent Bomber [illegible] kunnen wa[illegible]ren.
[illegible]

7,4

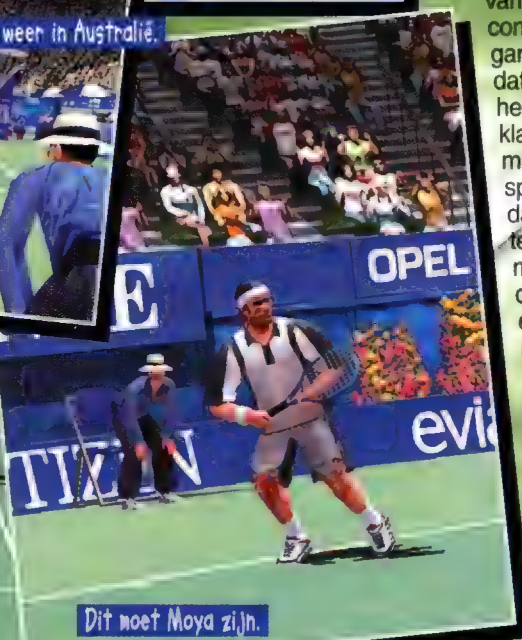
Virtua Tennis

Misschien dat het voorvoegsel Virtua je een beetje afschrikt omdat je ooit het zwaar zuigende Virtua Striker hebt gespeeld maar Virtua Tennis is hier om die fout goed te maken. Deze game rocked!


Let ook eens op dat publiek.

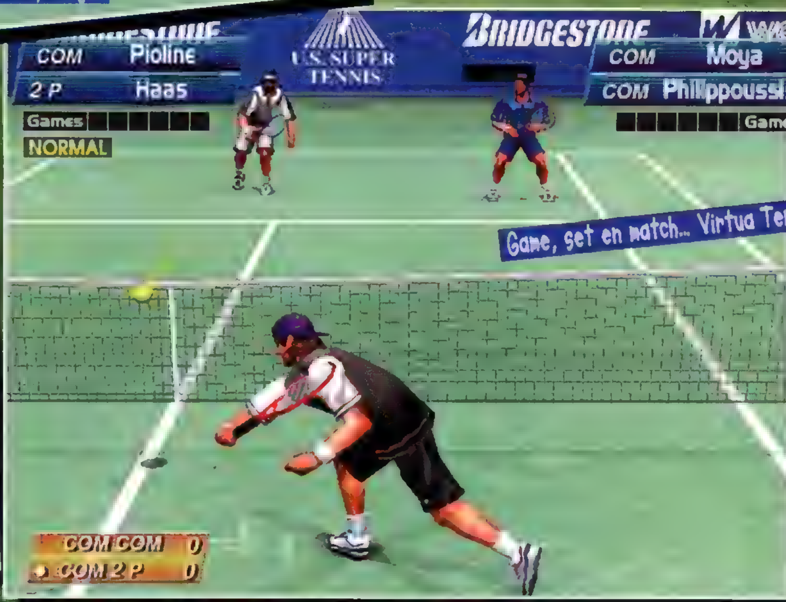

Altijd lekker weer in Australië.


Als service-ontvanger zou ik effe wat naar achteren gaan.



Dit moet Moya zijn.


Die lijnrechter ziet zeker een lekkere chick in het publiek.



Game, set en match... Virtua Tennis!

TOPPERTJE

Ik kan me niet meer herinneren wanneer ik voor het laatst een goede tennisgame heb gespeeld. Het zou Super Tennis voor de SNES kunnen zijn geweest maar het is in ieder geval al heel wat jaren geleden.
Virtua Tennis maakt dat jarenlange gemis in een klap goed want vanaf de eerste seconde dat je deze game speelt, zie je dat je te maken hebt met pure klasse. De matches zijn spannend en dankzij de schitterende stadions met geloofwaardig publiek zit je er gelijk helemaal in.
Het niveau van de computertegenstanders is behoorlijk hoog maar nooit onredelijk, zoals bij andere games nog weleens het geval is. Het is allemaal een kwestie van taktiek en dat is iets dat van deze game een toppertje maakt.

LACHEN GEBLAZEN

Het mooie aan Virtua Tennis is de combinatie van arcade en simulatie. Je kunt in de Arcade mode even snel een toernooitje spelen en natuurlijk kun je ook in Two en Four player mode tegen elkaar spelen.
Om er echter voor te zorgen dat deze game niet snel gaat vervelen, is er de World Circuit mode waarbij je toernooien speelt en je speler upgrade en trainingen laat volgen. Met het verdiende geld kan je extra characters en lokaties vrijkopen die je vervolgens weer tegenkomt in de Arcade mode.
Het behoeft weinig uitleg dat de spelers in het spel levensecht zijn ontworpen en Kafelnikov en Courier herken je gelijk zelfs als hun namen er niet bij hadden gestaan.
Sega Virtua Tennis is een meesterwerkje dat je niet mag missen en als je dan toch bezig bent, nodig dan even drie vrienden uit en speel een potje dubbel met z'n vieren tegelijk. Dat is lachen geblazen!
Je ziet, ik heb expres niet al te veel tekst aan deze game besteed, kun je des te meer genieten van een aantal verbluffende screenshots. En niet kwijlen op je PU hè?!



Power Rapport

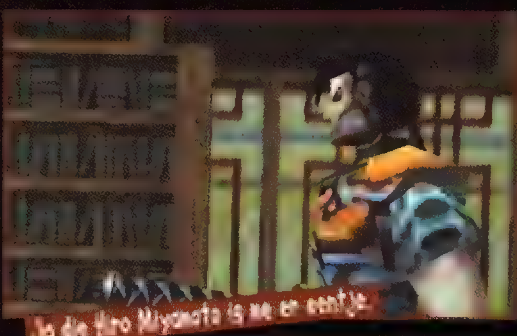
Graphics	Sound	Gameplay
9⁵	9⁰	10

+ Mooiste tennisgame ooit
+ Meest realistische tennisgame ooit
+ Four player dubbelspel is de bomb!
+ [illegible]

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Zelfs als [illegible] je geen moer [illegible] en je de finale van [illegible] niet op tv zou [illegible] dan nog moet je [illegible] Tennis in huis halen. Deze game behoort tot de toppers van [illegible] jaar.

9⁵

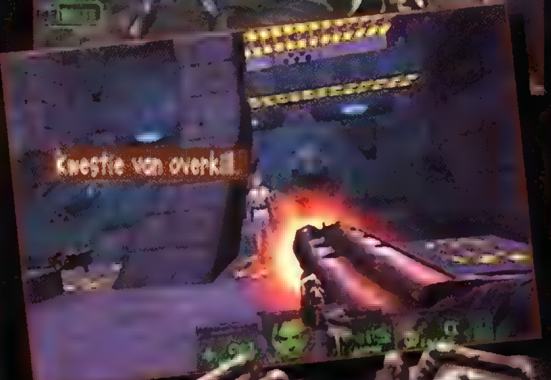












Daikatana 64

De PC versie van Daikatana is zwaar klote dus waarom Kemco veel tijd en geld heeft geïnvesteerd om dit wanprodukt ook op de N64 uit te brengen is mij een raadsel.

RUILEN

Ik denk dat er een boel gamers zijn die met leedvermaak hebben gevolgd hoe John Romero ongenadig op z'n bek ging met Daikatana. Volgens hem is het spel een van de beste games ooit en volgens de rest van de wereld is het een piece of shit.
De Nederlandse distributeur van de N64 versie van Daikatana zag de bui al hangen en zorgde dat het spel geruisloos in de winkels kwam te liggen. Wij kregen, ook na herhaaldelijk aandringen, geen review exemplaar en omdat we het spel toch wilden testen, zat er dus niets anders op het dan zelf maar te kopen. Nou ja, dat hebben we dus gedaan en hoogstwaarschijnlijk is dit het enige exemplaar dat verkocht is in Nederland en in dat licht gezien was het helemaal geen onverstandige move van de distributeur; hebben ze toch weer wat verdiend. Nou ja, niet dus want zodra ik deze review heb geschreven, breng ik het spel terug naar de winkel om het te ruilen voor Perfect Dark.

BIJZONDER

Maar laten we eens kijken wat de N64 versie van Daikatana zo 'bijzonder' maakt. Het spel begint met een mooie intro film van een gast die druk in de weer is met zijn Japanse zwaard, Daikatana genaamd. Dit zwaard werd ooit gestolen door ene Mishima, een foute gast die graag diktator wilde worden en de Daikatana zou hem hierbij helpen.
Jij speelt de rol van Hiro Miyamoto en het is je taak om de snode plannen van de diktator te dwarsbomen. Dit alles leidt er op een of andere manier toe dat je urenlang door grijsgroene tunnels moet lopen terwijl allerlei monsters je het leven zuur maken.
De graphics van Daikatana 64 zijn behoorlijk slap en inspiratieloos. Zonder expansion pack is het een totale puinhoop en met expansion is het iets minder slecht. De framerate is goed maar daar moet bij worden gezegd dat er tijdens het spel erg weinig monsters op het scherm te zien zijn. Maximaal twee tegelijk en deze bewegen dan ook nog eens sloom en onhandig.
De wapens zijn in eerste instantie wel aardig maar als puntje bij paaltje komt, blijkt meer dan de helft waardeloos omdat ze ook schade aanrichten bij jezelf als je ze in kleine ruimtes gebruikt.

REDELIJK VERVELEND

Al met al is Daikatana 64 een redelijk vervelende game. De levels zijn zo inspiratieloos ontworpen dat ik me afvraag of er iemand is die de moeite zal nemen om het spel langer dan een paar uurtjes te spelen.
Ik moet er wel even bijzeggen dat de latere levels zoals het oude Griekenland en het oude Noorwegen een stuk beter zijn maar je zult nooit het idee krijgen dat je te maken hebt met een spel dat concurrentie moet bieden aan Perfect Dark of zelfs Goldeneye.
De monsters en hun A.I. zijn een aanfluiting voor de techniek van de Nintendo 64 en de manier waarop de characters zijn ontworpen, zegt niet veel goeds over de kwaliteiten van de designers.
De muziek bestaat uit een soort gothic neo punk die al behoorlijk snel op m'n zenuwen ging werken. Ook de overige geluideffekten zijn slap en saai. Een neergeschoten mannetje laat altijd hetzelfde gilletje horen en zo zijn er meer aanwijzingen dat iemand hier zwaar zijn snor heeft gedrukt.
Daikatana 64 zou een leuke titel zijn geweest bij de lancering van de console vier jaar geleden maar vandaag de dag is het schandalig dat men hier 140 zuur verdiende guldens voor durft te vragen!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
6,5	5,0	4,0

- \+ Doom is terug
- − Maar dan lelijk
- − En oh ja, deathmatch is ook niks

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Ion Storm/Kemco
Distributeur: CentreSoft
Tel: 036-5394000

5,0

Bel

Heb je net je laatste geld uitgegeven aan vakantie? En nu geen geld meer voor de nieuwste hard- en software. Geen nood! Bij Power Unlimited geven we deze maand weer ± 100 prijzen weg. Het enige wat je hoeft te doen om voor deze prachtige prijzen in aanmerking te komen is de telefoon pakken. Woon je in Nederland dan kies je het Nederlandse nummer. Als je in België woont dan bel je het Belgische nummer.

Bel voor 16 september 2000 naar het Nederlandse of Belgische nummer en toets je telefoonnummer in.
Vervolgens toets je de code in van het cadeau dat je wilt winnen.
Je ontvangt dan van de computer een gelukscode.
De computer vergelijkt dit nummer met de vooraf getrokken winnende nummers.
Je hoort dan direct of je gewonnen hebt.
Je kunt meerdere keren meedoen, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
Het gesprek duurt ca. 1,5 minuut.
Winnaars krijgen hun prijs automatisch thuisgestuurd, binnen 4 weken na sluitingsdatum (15 september).



Beschikbaar gesteld door Infogrames Benelux (www.infogrames.com)

10 x Hogs of War (PSX)

WINKELWAARDE F 99,95

Hogs of War is een 3D strategy game, waarin 6 verschillende varkensrassen met elkaar de strijd aangaan. Doel is om alleenheerser te worden in het zwijnenrijk. Ze maken hierbij gebruik van allerlei wapens en voertuigen. Er vloeit echter geen bloed!. Dat maakt de game geschikt voor jong en oud. Met behulp van de editor mode is het mogelijk om je eigen levels te maken.

CODE 1



CODE 2

Beschikbaar gesteld door Mattel Interactive Nothern Europe (www.mattel.com)

5 x Earth 2150 (PC)

WINKELWAARDE F 99,-

Earth 2150 is een nieuwe revolutionaire 3D game. Strijdend voor één van de drie grootmachten van de Aarde heeft de speler de opdracht een ruimteschip te bouwen om zijn ras van de Aarde te evacueren.
Dit alles in een realistisch speelveld met 3D landschappen en spectaculaire gevechten in tunnels.
Systeemeisen; Pentium 266 of hoger, 32 MB RAM, 8 x CD-ROM speler.

CODE 3

Beschikbaar gesteld door That´s Entertainment (www.thats-entertainment.nl)

10 x MP3 Deejay

WINKELWAARDE F 49,95

MP3 Deejay is een virtuele mixing console voor de digitale DJ. Gebaseerd op de vooruitstrevende MP3 - technologie biedt MP3 Deejay zowat alle mogelijkheden die je in professionele DJ apparatuur aantreft. Inclusief een hardware adapter voor aansluiting van een hoofdtelefoon!



Beschikbaar gesteld door EMI Music Netherlands (www.emi-music.com)

15 x CD "Moor" van Vincent de Moor

WINKELWAARDE F 39,-

Een unieke CD met allemaal nieuwe trance-style tracks.

CODE 4

Beschikbaar gesteld door Nintendo Benelux (www.nintendo.nl)

1 x N64 Console + de game Perfect Dark

WINKELWAARDE F 418,-

In Perfect Dark beraamt een corporatie een samenzwering tegen de mensheid. Slechts één persoon durft het op te nemen tegen deze machtige en zeer intelligente vijand: de mooie Joanna Dark! Zij kan hierbij gebruik maken van meer dan 40 verschillende wapens.



CODE 5





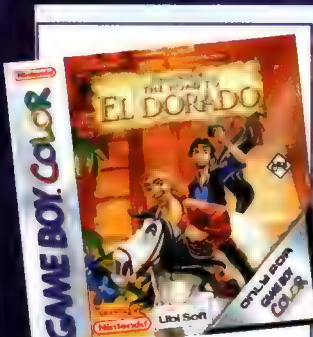
Beschikbaar gesteld door Nintendo Benelux (www.nintendo.nl)

1 x Game Boy Color + de game Perfect Dark

WINKELWAARDE F 288,-

Agent Joanna Dark heeft haar training bijna afgerond. Om te bewijzen dat ze een volwaardig lid is van het Carrington Institute, moet ze zich bewijzen tijdens haar eerste missie. Al snel ligt het lot van de mensheid in haar handen.

CODE 6



Beschikbaar gesteld door Ubi Soft (www.ubisoft.nl)

3 x El Dorado

WINKELWAARDE F 79,95

Zeven werelden liggen voor je klaar in deze avontuurlijke Game Boy game, zoals het Spaanse dorp, het schip, de Grottos en de heuvels.
Meer dan 20 avontuurlijke levels boordevol uitdagingen: moerassen, watervallen, ruïnes, grotten, dorpen vol vijanden.

CODE 7

& Win

NEDERLAND: 0909-5010164 (F 1,50 PER MINUUT)
BELGIE: 0900-10535 (BFR 18 PER MINUUT)



Beschikbaar gesteld door Ubi Soft (www.ubisoft.nl)

3 x Gerry Lopez Surf Riders (PSX)

WINKELWAARDE F 74,95

De eerste surfsimulatie met een unieke combinatie tussen realisme en fun voor een spetterende surfgame. Strijd op 5 verschillende locaties. Tijdens elke ronde moet je ook je vaardigheden verbeteren, strings en andere kunsten uitvoeren om extra punten te scoren.

CODE 8

Beschikbaar gesteld door Denda (www.denda.nl)

5 x gamepakket voor de PC (Gorky 17, Septerra Core, Jagged Alliance 2)

WINKELWAARDE F 119,95

Dit pakket is samengesteld uit drie ijzersterke titels. Ze bestaan allemaal uit een mix van strategy, role-playing en combat. Ga de confrontatie aan met de vijand en red de wereld.

CODE 9





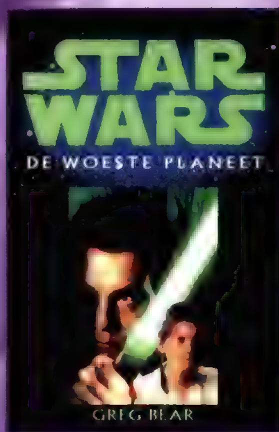
Beschikbaar gesteld door Twentieth Century Fox Home Entertainment (www.fox.com)

3 x "The X-Files Season 6 Collectors Box"

WINKELWAARDE F 249,-

Deze zeldzame Box bestaat uit 5 videoreleases. Dat is 16 uur lang genieten van bovennatuurlijke, moeilijk te ontrafelen dossiers en vanzelfsprekend de FBI special agents Mulder en Scully zelf.
Een aantal titels op de verschillende videobanden zijn: Drive, The Rain King, One Son, Milagro en Biogenesis.

CODE 10



Beschikbaar gesteld door Uitgeverij J.M. Meulenhoff (www.meulenhoff.nl)

25 x Star Wars Episode 1 "De Woeste Planeet"

WINKELWAARDE F 34,90

Een boek voor de echte Star Wars fan.
"De Woeste Planeet" is het vervolg in boekvorm op de film Episode 1 – "The Phantom Menace". Voor iedereen die wil weten hoe het de jonge Anakin Skywalker verder verging is er nu de eerste roman die in verhalend opzicht een brug slaat tussen de beide films. Geschreven door niemand minder dan Greg Bear.

CODE 11

Beschikbaar gesteld door Guillemot (www.guillemot.nl)

1 x 3D Prophet II GTS

WINKELWAARDE F 949,-

De 3D Prophet II GTS 32 MB is de allernieuwste grafische 3D-accelaratiekaart met de beste technologie. Deze kaart bevat als allereerste ter wereld de Giga Texel Shading GPU. Hierdoor ontstaat een ongekende snelheid en een bijzondere grafische kwaliteit voor de meest intense gameplay.



CODE 12

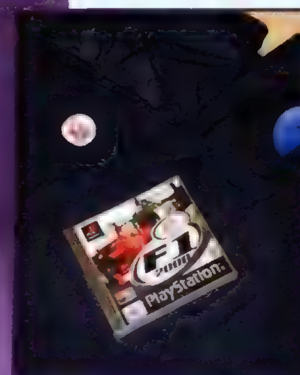
Beschikbaar gesteld door Electronic Arts Netherlands (www.ea.com)

2 x F1 jack + bijbehorende game F1 2000 (PSX)

WINKELWAARDE F 300,-

Met dit zeldzame jack kan je gerust in de Pitstraat gezien worden.
Om vervolgens thuis de snelste ronde neer te zetten in het officiële FIA Formule 1 Kampioenschap 2000. De supersnelle 3D beelden en het split-screen multiplayerscherm geven de fan meer dan tot nu toe voor mogelijk werd gehouden.

CODE 15



Beschikbaar gesteld door Logitech (www.logitech.com)

5 x WingMan Gamepad Extreme

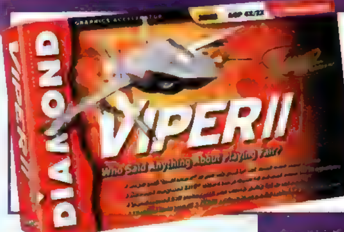
WINKELWAARDE F 109,-

De WingMan Gamepad Extreme is uitgerust met G-Force Tilt waardoor elke beweging van de gebruiker wordt vertaald naar een beweging op het scherm. Deze 100% digitale gamepad biedt precisie en volledige programmeerbaarheid. Het nieuwe, comfortabele gripontwerp brengt de volledige reeks wapens binnen het bereik van de vingertoppen van de speler.



CODE 13

Beschikbaar gesteld door Hastec (www.hastec.nl)



1 x Viper II

WINKELWAARDE F 475,-

Viper II is de opvolger van de Viper 770. De Viper II is voorzien van de 128 bit S3 Savage grafische processor. Hierdoor beschik je over zeer hoge beeldkwaliteit met uitstekende 3D performance. En een relatief lage "performance drop" bij hoge resoluties in 32 bits kleuren.

CODE 14

Deus

Deus Ex moet Ion Storm's debacle van Daikatana doen vergeten. Sterker, deze action RPG zou wel eens van grote betekenis kunnen zijn voor de gameswereld.



Ben je al bij de opticien geweest, dan?


Gelukkig staan de bots aan jouw kant.


Coole zonnebrillen gedragen door coole mannen


Snipe, sniper, snipest...


Schiet de gek neer, baby!

IEDEREEN IS VERDACHT

Deus Ex is een samensmelting van genres. Het spel maakt gebruik van een verbeterde Unreal engine, speelt vanuit first person en als speler kun je sappige guns dragen.
Toch is Deus Ex absoluut geen Shooter. Cynische spelers noemen Deus Ex, System Shock 2,5 maar daar ben ik 't niet mee eens. Oké er zijn raakvlakken maar de game gaat veel verder en heeft een open gameplay die je in geen andere game tegenkomt. In Deus Ex speel je JC Denton, een geheim agent van een nog geheimere anti-terroristische organisatie. Je bevecht terrorisme in verschillende missies over de hele wereld. Echter, tijdens de missies kom je achter heel wat complotten, samenzweringen en duistere zaakjes. De X-files zijn er niets bij! De regering waar jij voor werkt heeft ook niet altijd schone handjes en er is meer loos dan je op het eerste gezicht zal vermoeden. De terroristen waar je tegen vecht, kruizen meerdere malen je pad. Je krijgt later zelfs sympathie voor ze omdat… nope, dat ga je zelf maar uitvogelen. Hoe dan ook, in Deus Ex is iedereen verdacht, heeft ieder persoon wat te verbergen en is niks wat het lijkt.

VRIJHEID, BLIJHEID

IJzersterke pijler van Deus Ex is de vrijheid om bepaalde situaties naar eigen inzicht op te lossen. De speler krijgt voortdurend wapens, upgrades en nieuwe gadgets in het spel, maar altijd maar minimaal.
Je moet dus steeds keuzes maken en kunt, net als in een RPG, je in vaardigheden specialiseren. Je kunt voor de geweldadige manier gaan en een mitrailleur als wapen kiezen, samen met wat granaten. Dan geef je bij je skills ook de meeste punten aan strength en schieten.
Je kunt ook de technische weg kiezen en als hacker door het leven gaan. Dan kies je voor hack-vaardigheden, en verzamel je allerlei technische tools om gebouwen binnen te dringen, robots te besturen en allerhande bommen in elkaar te flansen.
Daarnaast kun je ook de heimelijke manier van spelen prefereren en dan krijg je een snipergun of een kruisboog met verdovingpijltjes. Dan kies je het riool in plaats van een drukke straat, gebruik je afluisterapparatuur, lockpicks en sluip je, in plaats van dat je aan het rennen bent.

MECHANISCH

Die unieke manier van spelen wordt nog eens versterkt doordat je tijdens het spelen mechanische upgrades (augmentations) krijgt. Je bent namelijk gedeeltelijk mens en gedeeltelijk machine. In je lichaam bevinden zich allerlei nanonites die het jou als agent makkelijker maken. Deze elektronica kan worden uitgebouwd, bijgesteld en opgewaardeerd.
Zo krijg je om de zoveel tijd een keuze waarbij je moet bepalen waar je je upgrades voor wilt gebruiken.
Je krijgt bijvoorbeeld een upgrade voor je armen en staat voor de keuze: of je gebruikt de upgrade voor 'een stabielere hand' waardoor je beter kunt snipen of voor meer kracht zodat je beter kunt knokken.
Zo kun je overal upgrades voor krijgen: je be-



Bij de feestwinkel gekocht.



Dat spul is ook niet om van te drinken, dropstaaf!



Grrrroovy! Potje dansen!

nen, hoofd, ogen en ga zo maar door. Je oog kan bijvoorbeeld uitgebouwd worden tot inzoom lens of tot X-ray view. Afhankelijk van hoe je het spel speelt, maak je steeds je keuzes.

PRAKTIJK

Al die keuzes, upgrades en verschillende manieren van spelen komen in de praktijk mooi tot leven. Een uitgebreid voorbeeld: twee bewakers, afweergeschut en een zwaarbewapende robot bewaken een deur. Hoe los je dit op? Er zijn tal van mogelijkheden in Deus Ex.

Je activeert je 'silent run' en je 'tijdelijke onzichtbaarheid' en sluipt er langs.

Je gooit een half dozijn granaten over het hek.

Je zorgt voor veel armor en een goede gun en gaat er Rambo Style in!

Je dringt het gebouw binnen door de ventilatieschachten.

Je herprogrammeert de robot en die knalt de bewakers af.

Je sneakt via een geheime gang en een enorme klimpartij over het dak naar binnen.

Je breekt de code van het securitysystem en je controleert het afweergeschut. Bye, bye bewakers en robot.

Je zet een bom bij ontvlambare tonnen en blaast de hele boel aan gort.

Je schiet de guards neer met je snipergun en ontwijkt de robot en het afweergeschut.

Je verdooft de guards en ontwijkt de robot en het afweergeschut.

Dit zijn tien verschillende manieren en Deus Ex zit er vol mee. Steeds weer zul je denken: 'Hoe kan ik dit oplossen? Wat zijn mijn opties? Wat vind ik leuk, hoe speel ik het spel?'.

In adventures is er altijd maar één juiste oplossing voor een probleem en in aktiegames ook. Hier niet, hier triomfeert degene die speelt, niet de programmeurs die voor jou bedacht hebben hoe jij het moet spelen. Briljant!

TECHNISCH

Naast al die lof kent Deus Ex één flink technisch minpuntje. De game loopt soepel met een Voodoo kaart maar als je een andere 3D kaart in je PC hebt, gaat alles een stuk minder snel. Als je onder Direct3D draait moet je echt je laatste drivers van je kaart downloaden om een aanvaardbare snelheid te krijgen, zeker als je alle toeters en bellen aan hebt staan.

Heel vervelend voor mensen die een medium-end systeem hebben. Die missen heel wat van de beoogde eyecandy. Hopelijk komt er snel een patch die dit probleem aanpakt. Heb je echter een vette bak met een snelle kaart dan is de game prima te spelen. Dan zul je ook binnen mum van tijd opgezogen worden door de donkere en grimmige wereld van Deus Ex waar je niet meer weet wie je vriend of vijand is.

En als je het spel eenmaal uit hebt gespeeld, kun je helemaal opnieuw beginnen om alles nu eens op een hele andere manier te proberen. Het spel heeft namelijk meerdere eindes. Spannend!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9^{0}	8^{5}	10

+ Diep, donker en dope
+ Open gameplay
+ Spanning, complotten en corruptie
− Enkele technische foutjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca.1800
Systeemeisen: Pentium II 300, 64Mb
Fabrikant: Ion Storm/Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Deus Ex is een kunstwerkje geworden. Diepere gameplay en een dergelijke keuzevrijheid vind je in geen enkele andere game. The game is fucking brilliant!
JAN

9^{2}

Metal Gear Solid



De vetste game aller tijden op de GBC, zou dat wel goed gaan? Nou reken maar, zelfs als hij superklein in een aantal zwarte/grijze pixels wordt afgebeeld is Solid Snake dé man! Hij kan sluipen langs muren, wapens pakken uit trucks en hij kan, net zoals op de PlayStation, ongezien langs guards sluipen om ze vervolgens in de rug aan te pakken.

Er is zelfs een radar! Superklein in de rechterbovenhoek maar het is een radar. Je ziet een grote stip, dat ben je zelf en de kleine stippen dat zijn de guards. Het idee is verder hetzelfde. Als je wordt gezien dan verdwijnt je radar en is het rennen geblazen net zolang totdat de klok is afgeteld en de guards weer tot rust zijn gekomen.

Het scherm is tig keer kleiner maar de kick is net zo groot, ik zweer het je. Misschien ben ik een beetje bevooroordeeld omdat ik de PSX versie zo tof vond maar ik geloof echt dat de GBC versie van MGS dezelfde spanning heeft.

De characters zijn hetzelfde. Je kunt je Codec gebruiken om contact op te nemen met verschillende personen die tijdens het spel van belang zijn. Dat laatste is essentieel voor het vertellen van het verhaal en omdat zelfs de muziek perfekt is (voor GBC begrippen natuurlijk) heb ik gewoonweg niets negatiefs te melden over deze game. Sterker nog, ik durf hierbij te beweren dat dit de beste game is die er voor de Game Boy Color bestaat. Rennen, sluipen, schieten en knallen; er zit genoeg afwisseling in dit spel om het in de auto vanuit Nederland helemaal uit te houden tot aan Zuid-Frankrijk. Dus je zit gebakken voor de vakantie!

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Konami • Distributeur: Konami
Tel: 030-6622332

GRAPHICS: 9.5 SOUND: 10 GAMEPLAY: 9.5 — **9.8**

Metal Gear Solid is natuurlijk een stuk kleiner op de Game Boy Color maar het plezier is net zo groot. Wat mij betreft de beste game tot nu toe op de GBC! • BORIS



Sega World Wide Soccer 2000
Euro Edition

De afgelopen maanden hebben we al een aantal soccergames op de Dreamcast mogen aanschouwen. Tot mijn teleurstelling was er slechts één footie bij die mijn goedkeuring kon wegdragen, namelijk UEFA Striker. Kijk, je kan nog zulke mooie graphics hebben (Virtua Striker), als de gameplay zuigt, is het gewoon een klotespel.

Gelukkig valt dat met SWWS 2000 niet tegen. Deze game heeft nogal wat dingen mee: wat te denken van meer dan 200 club- en landenteams, behoorlijk wat (inter)nationale toernooien, cups en nationale competities, en de speelsnelheid die je zelf kunt instellen.

Daar staat helaas tegenover dat de spelersnamen niet gelicenseerd zijn (behalve die van de Engelse spelers), de spelers soms over het veld lijken te glijden en het scoren van de zogenaamde 'soft goals' vooral in de makkelijkere settings aan de orde van de dag is. Even een sprintje trekken, een speciale passeerbeweging maken, en hopla, Klivurt scoort de 9-0. Tegen Italië nota bene!

Gelukkig komt dit bij de lastigere difficulties niet zo veel voor. En tja, voor wie het nog kan opbrengen, is er ook nog de mogelijkheid om het EK 2000 nog eens dunnetjes over te doen, met officiële poule-indelingen en al.

Anyway, over het geluid en de graphics heb ik niet zoveel te klagen (hooguit het feit dat het er allemaal wel érg gekleurd en daardoor niet al te realistisch uitziet) en de speelbaarheid is, ondanks het geglij en het gegeven dat de spelers vooral in rebounds niet altijd even adequaat reageren, ook wel in orde.

SWWS 2000 eindigt bij mij dan ook waar NAC volgend jaar in de competitie zal eindigen: ergens in de middenmoot.

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Sega • Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

GRAPHICS: 7.5 SOUND: 7.5 GAMEPLAY: 7.5 — **7.5**

SWWS 2000- Euro Edition haalt helaas niet het maximale uit het 128-bits machientje, maar zal de gemiddelde voetballiefhebber toch een aardig tijdje bezig kunnen houden. • SKATE

A2 RaceR
Europa Tour



Davilex is al enige tijd aktief op het PC front met titels als A2 Racer, Vakantie Racer en Amsterdoom. De games van Davilex scoren nooit hoge cijfers bij ons maar verkopen des te beter. Laten we dat ook eens proberen voor de PSX moeten ze gedacht hebben en zo werd A2 RaceR Europa Tour voor Sony's grijze doos in elkaar geflanst.

Zoals gezegd scoorden de PC spellen van Davilex tot nu toe matige cijfers in de PU en wat mij betreft scoren ze nog veel lager op de PSX. Jezus wat een afschuwelijk produkt prop je in je PlayStation, de eerste Ridge Racer zag er nog beter uit. Grafisch is dit een aanfluiting voor wat de PSX kan.

Allereerst heb je te maken met pop-up, zo erg dat er nog geen tien meter voor je een boom uit de grond groeit of een torenhoog flatgebouw spontaan voor je opduikt. Verder lijken de stoepranden de ene keer van rubber en de andere keer van gewapend beton. Wat zoiets betekent als de ene keer veer je terug de weg op en de andere keer kom je snoeihard tot stilstand.

De besturing is ook niet echt oké, realistisch is het zeker niet, eerder frustrerend. Je botst steeds onnodig tegen van alles aan omdat de besturing veel te wensen over laat.

Op de achterkant van het hoesje staat vol trots dat het gaat om een, en ik citeer: "Spectaculair racespel door de steden en over de snelwegen van Europa!" Nou veel spektakel is er niet te bekennen en je merkt geen verschil of je nu door Amsterdam of Rotterdam aan het crossen bent.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1300
Fabrikant: Davilex • Distributeur: Davilex
Tel: 030-6354222

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] — **3.0**

Oké het is voor een nieuw spel redelijk geprijsd maar voor een tientje minder heb je hééééél wat betere games als Gran Turismo, Ridge Racer Type 4 of V-Rally 2 in je kast staan. • JEROEN



TONY HAWK'S PRO SKATER

Tony Hawk werd geheel onverwachts een hit op de PSX. Nu is de Dreamcast aan de beurt om te laten zien of Tony nog hot is.

MIEREN-NEUKER

Hoewel TH deel 2 zijn opwachting maakt voor de PSX, heeft Activision besloten om deel 1 nog uit te brengen voor de Dreamcast. Verwacht geen noemenswaardige verschillen met de PSX versie, natuurlijk zijn de graphics opgepoetst maar verder is de game vrijwel identiek.
Jammer want naar mijn mening heeft de Dreamcast veel meer in zijn mars en daar is nauwelijks gebruik van gemaakt. Maar goed, ik zou een mierenneuker zijn als ik van die mug een olifant zou maken; Tony op de Dreamcast is namelijk gewoonweg een uitstekende game.

GELUKKIG

Never change a winning team zal Activision gedacht hebben, en zo vind je iedere baan en skater uit de PSX-game terug in deze versie en is er gelukkig niets veranderd aan de controls.
Ook de opzet van de game is hetzelfde: in de Career mode is het de bedoeling dat je video's scoort om zodoende toegang te krijgen tot andere gebieden, die variëren van een skatepark in een loods tot een heuse X-files basis, inclusief aliens.
Verder is er een Two player mode aanwezig die zich weer heeft opgesplitst in drie andere modes. Een daarvan is graffiti, hierbij race je beiden op een trajekt en is het de bedoeling dat je bepaalde punten op de baan met jouw kleur markeert. Dat markeren doe je door een trick uit te voeren vanaf dat punt.
In HORSE moet een van de spelers een trick laten zien en de ander moet op hetzelfde punt die trick verbeteren. Lukt het dan krijgt de beginnende speler de eerste letter van HORSE, mislukt zijn poging dan krijgt de loser een letter. Dit gaat door totdat een van de twee spelers HORSE achter zijn naam heeft staan.
Als laatste is er dan ook nog de Trick mode. Dit is niets meer dan met zijn tweetjes tricks uitvoeren en kijken wie de meeste punten heeft.
Ook aanwezig is de Single Session (in je uppie skaten) en Free Skate (op je gemak de baan verkennen).

TOCH MIEREN-NEUKEN

Toch kom ik nog even terug op de vergelijking die ik trok met de PSX versie. Zoals ik al zei vind ik het jammer dat Activision geen optimaal gebruik heeft gemaakt van de extra Dreamcast power. Oké het ziet er natuurlijk veel mooier uit maar extra opties, zoals het maken van een skater of het ontwerpen van een eigen skatepark, zul je tevergeefs zoeken en dat vind ik een gemiste kans.
Maar goed, ik ben natuurlijk een beetje verwend want ik heb de mogelijkheid om beide versies te spelen en de eerlijkheid gebied mij te zeggen dat ik de Dreamcast versie verkies boven die van de PSX en dat natuurlijk vanwege de graphics. Bekijken we Tony Hawk zoals het hoort (alsof er geen PSX-versie bestaat) dan moeten we spreken van een uiterst speelbare en uitdagende skateboarding titel.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9^0	8^5	8^8

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bk. ca. 2000
Fabrikant: Activision/Crave
Distributie: Homesoft
Tel: 023-5530130

Vergeleken [illegible] de PSX titel niets [illegible] Tony kan [illegible] zijn op deze Dreamcast versie; de mooiste [illegible] tot nu toe. Ik wacht [illegible] ook [illegible] smart [illegible] deel 2.
JEROEN

8^7

ICEWIND DALE

RPG'ers op de PC zitten goed deze maanden. De fanatiekelingen hebben Diablo 2 natuurlijk al uitgespeeld en kunnen zich nu laven aan Icewind Dale, als 'opwarmertje' voor Baldur's Gate 2.

LEKKER BEZIG

Black Isle is de laatste jaren lekker bezig. Dit softwarebedrijf scoorde een giga RPG hit met Baldur's Gate, kwam ijzersterk terug met Planescape Torment en is volop bezig met het 2e deel in de Baldur's Age trilogie: Baldur's Gate II - Shadows Of Amn.
Daarnaast zijn de mannen aan het werk voor de enorme online fantasy RPG Never-Winter Nights en is er nu ook nog eens Icewind Dale, een lekkere aktievolle RPG die gebruikt maakt van dezelfde, licht verbeterde, Baldur's Gate engine. Een prettige kruisbestuiving dus waarbij de liefhebbers van het genre op hun wenken bediend worden.
Pikant is het wel als je bedenkt dat Blizzard drie lange jaren nodig had voor één opvolger in een soortgelijke genre (Diablo 2) en Black Isle in samenwerking met BioWare het voor elkaar krijgt om – zoals het er nu naar uitziet - in vier jaar vijf solide RPG' s te produceren met elk hun eigen twist, verhaal en doelgroep. Respekt is dus op voorhand op zijn plaats maar sowieso is Icewind Dale wederom een sterke Advanced Dungeons & Dragons RPG.

BEKEND

Het hoe en waarom rond Icewind Dale zal de Baldur's Gate fanaten bekend in de oren klinken. Niet zo vreemd want Icewind Dale is een fiktieve streek die zich in hetzelfde universum als dat van Baldur's Gate bevindt. Het bevroren noordelijke gedeelte van de Forgotten Realms om precies te zijn. Deze koude streek is afgezonderd van de rest van de wereld door een enorme bergketen genaamd The Spine Of The World.
Je queeste leidt je naar die ijzige bergketen en daar onderzoek je allerlei gebieden, kerkers, ruïnes en ogenschijnlijk verlaten nederzettingen om flink wat demonen en gedrochten te bestrijden.

COMPLEXER

Als je Icewind Dale opstart zie je meteen het verschil met Diablo 2. Zo is het AD&D systeem een stuk complexer. Je kunt je karakter zeer gedetailleerd 'finetunen', en niet alleen zijn of haar uiterlijk (huidskleur, kleur jas, sieraden, schoenen en nog veel meer) maar ook het type speler (Warrior, Thief, Cleric, Mage, Paladin, et cetera), karakter, (neutraal, chaotisch), goed of slecht en het ras (Orc, Elf, half-Orc half-Elf, Human).
Je bent de eerste vijftien minuten dus flink aan het klikken en daarna moet je ook nog je groep avonturiers samenstellen. Dit kan tot een maximum van zes personen en is erg belangrijk voor het verloop van het spel. Ieder lid is weer beter in andere zaken (duh, logisch). Zo zal een Thief bijvoorbeeld geen info krijgen die een Paladin wel krijgt bij een barkeeper in een kroeg, om maar eens iets te noemen. Diezelfde Thief kan je wel inzetten om een omgeving af te scouten en alvast wat monsters sneaky te killen, alvorens je je Cleric je Mage laat beschermen die de rest van de monsters met een lading spells naar de hel terugstuurt. Icewind Dale kent wat dat betreft meer taktiek en vraagt om inzicht. Welk lid van je groep zet je wanneer in. Dit in tegenstelling tot Diablo 2 waar je zonder nadenken van het ene gevecht in het andere gevecht kan duiken.

DUNNETJES

Echter, als je ook een diepe en intense storyline verwacht, dan ben je bij Icewind Dale aan het verkeerde adres. Het verhaal is gewoon dunnetjes en niet meer dan een alibi om er op uit te trekken en monsters te killen.
De game zit boordevol aktie en daar hou ik wel van. Het samenstellen van je groep avonturiers alsmede het configureren van je eigen speler neemt al genoeg tijd in beslag, en daarna wil je toch gewoon lekker aan de gang?
Sommige AD&D fanaten zullen misschien vinden dat Icewind Dale te veel combat heeft. Wat dat betreft lijkt de game wèl veel op Diablo 2. Kerker na kerker afspeuren, monsters killen en een eindbaas omleggen en hoppa, op naar de volgende grot, dungeon, ruïne, kasteel of streek om nog meer reuzen, gnomen en baddies in mootjes te hakken. Ik ben er dol op.

OOG EN OOR

De engine van Baldur's Gate is natuurlijk weer wat verbeterd, maar nog steeds speelt de





game 'slechts' in 640 X 480. De pre-rendered achtergronden kennen echter heel wat prachtig artwork; bevroren water, besneeuwde dorpen, ijzige bergkliffen… alles ziet er zeer sfeervol uit en doet de naam (Icewind) eer aan.
Toch zul je niet alleen maar in de sneeuw lopen te baggeren; vele ondergrondse grotten, verborgen steden, tempels, ruïnes en magische torens zul je onderweg tegenkomen. De monsters zien er over het algemeen wat simpeltjes uit maar komen echt met hordes tegelijk. De grotere tegenstanders (met name de Reuzen) kennen wel veel detail. Ook de uitgebreide, kleurvolle magie in al zijn glorie zorgt voor heel wat ooh's en aah's.
Echt onder de indruk was ik van de epische muziek. Dit is geen gamemuziek meer, dit is zo goed als filmmuziek. De muzikale klanken van Icewind Dale komen erg dicht in de buurt van de muziek die de space strategy-game Homeworld opluisterde en ook nu biggelden de tranen bijna over m'n wangen van luistergenot. Zucht. Dwoep.





Wat een voorstelling!





Power Rapport

Graphics	Sound	Gameplay
8,5	9,0	8,8

+ Heerlijke hack & slash in AD&D universum
+ Mooie magie
+ Tot tranen roerende muziek
- Interface neemt veel ruimte in

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca.1800
Systeemeisen: Pentium 233, 32 Mb, 600 Mb schijfruimte
Fabrikant: Black Isle/BioWare
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Icewind Dale is niet vernieuwend en revolutionair maar wel erg leuk. Dieper en ook moeilijker dan Diablo 2 en bijna net zo verslavend en aktievol. Heb je Diablo 2 al uitgespeeld en wil je de tijd tot Baldur's Gate 2 doden, dan kan je je met Icewind Dale weer helemaal ontladen.
MV

8,8



GOLD AND GLORY
The Road to El Dorado

Het spel El Dorado heeft twee hoofdpersonen, Tulio en Miguel, die aan de kost komen door schijngevechten uit te voeren op marktpleintjes (lijkt me lachen!). Toch willen ze sneller rijk worden en dus besluiten ze de legendarische zes stukjes kaart bij elkaar te zoeken die samengevoegd de weg naar El Dorado wijzen.
In de gouden eeuw was El Dorado een legendarische stad met een enorme rijkdom. Tegenwoordig zijn er ruim twintig steden in Noord en Zuid Amerika die El Dorado heten en in meer dan de helft daarvan leven de bewoners onder de armoedegrens, maar goed.
Je kunt kiezen tussen Miguel en Tulio om te spelen. Tulio kan volgens mij wat harder lopen en Miguel is iets sterker, maar dat weet ik niet 100% zeker (geen handleiding nog).
El Dorado is geen lineaire platformgame, je moet vaak uitstapjes maken naar boven (de daken van huizen en zelfs de wolken) of naar binnen (huizen, opslagplaatsen) om geldzakken, munten en energie te vinden. Slangen, stieren en zwaardvechters proberen je daarvan te weerhouden.
Hoewel El Dorado in het begin een saaie platformer lijkt, komt daar vanaf level 3 verandering in. De snelle Tulio moet een enorme stier ontwijken die hem achterna stuift door over objekten te springen en onder balken door de glijden. Daarna kom je in een vrij leuk oerwoudlevel waar je in de bomen klimt en in grotten afdaalt en weer daarna volgt een ingewikkeld schiplevel (met eindbaas).
Ondertussen komen er meer en meer vijanden bij in de vorm van knuppelaars, spinnen, papegaaien en ander gespuis.

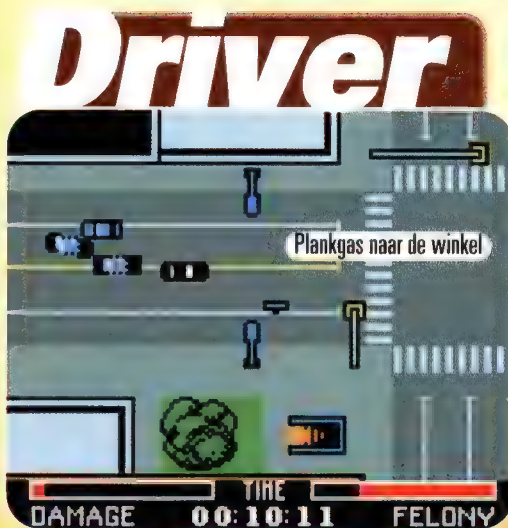
Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Ubi Soft/Dreamworks • Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

GRAPHICS: SOUND: GAMEPLAY: 7^{8}

El Dorado is een sterk spel met leuke levels, prima graphics en mooie animaties. Niet echt vernieuwend, maar voor de liefhebber van het genre een leuke uitdaging. • BJØRN

Driver



Vergeet de PC- en PSX-versie; Driver op GBC-formaat is Grand Theft Auto zonder wapens.
Zoals in vrijwel alle Game Boy games gaat het rijden in Driver zo snel dat je het met je pad niet meer kunt bijsturen en dat frustreert in het begin behoorlijk. Maar Driver is het echt waard om door die zure appel heen te bijten want de gameplay vergoedt veel.
Je bekijkt jouw scheurijzertje constant van bovenaf (GTA-style). Wat wel gelijk is gebleven, zijn de steden en de opdrachten. Het is in LA, New York en Miami wederom pakjes ophalen, auto's terugbrengen, bankrovers redden en restaurants vernielen. De tegenliggers, de cops en de klok zijn daarbij jouw vijand.
Met de tegenliggers valt vrij eenvoudig af te rekenen; ze houden over het algemeen hun lijn vast en rijden niet te hard. De cops bieden iets meer weerstand; de heren proberen je continu te rammen en te snijden. Een slinger aan je pad of een brute rem-aktie is echter meestal genoeg om ze af te schudden.
De derde en zwaarste tegenstander bestaat uit de klok. Voor elke missie heb je maar een bepaalde tijdsduur. Om onder deze tijdsdruk uit te komen, moet je af en toe flink rushen, en rushen met de besturing van de GBC is zoals ik eerder meldde, erg lastig. Subtiel sturen is er niet bij, één tikje en je schuift zowat een baanlengte op en daar rijdt natuurlijk een tegenligger.
Naast de Undercover mode kun je ook gewoon rondkachelen of meedoen aan de Checkpoint-, Get Away-, Pursuit- of Survival mode. Deze aanvullende spelletjes zijn niet zo leuk als de Undercover mode maar het verlengt de levensduur van Driver aanzienlijk en biedt uitstekende, broodnodige oefenstof.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Reflections • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

GRAPHICS: SOUND: GAMEPLAY: 9^{0}

Driver op de Game Boy Color is net zo leuk als op de PC of PSX. Het lijkt misschien sterk op GTA, maar behoudt toch genoeg eigen karakter om te boeien. • J.J.



Pokémon Yellow
SPECIAL PIKACHU EDITION

De Special Pikachu Edition van Pokémon Yellow bestaat in feite uit de rode en de blauwe editie van Pokémon die in Amerika zijn uitgekomen. Deze twee games zijn in één cartridge gepropt en er is nog een snufje Pikachu aan toegevoegd. Nou ja, mij maakt het allemaal niet uit want Pokémon blijft koel zolang je ze nog niet allemaal verzameld hebt natuurlijk. Dus met andere woorden; als je nog geen Pokémon Game Boy Color games hebt gekocht dan mag je deze release absoluut niet missen.
Voor iedereen die het overbekende verhaal nog niet kent, volgt hier een korte samenvatting. Je speelt de rol van Ash. Ash is een jongen die een soort van obsessie heeft; hij wil persé Pokémon Master worden en daarvoor moet hij het bos in trekken om zoveel mogelijk zakmonstertjes te vangen. Met deze beesten vecht hij tegen andere trainers en zodoende worden zijn Pokémon beter en beter en op een dag heeft hij zoveel gewonnen dat hij zichzelf Pokémon Master mag noemen.
Er zijn in totaal 150 verschillende Pokémon en ze hebben allemaal verschillende eigenschappen. Daarom is het belangrijk om die zakmonsters te trainen want sommige beestjes hebben bepaalde aanvalstechnieken die alleen maar met bepaalde andere Pokémon effektief bestreden kunnen worden. Kortom: You gotta catch 'm all en daar zit hem nou ook gelijk de moeilijkheid.
Het spel is niet in het Nederlands vertaald. Toch vreemd want ik weet zeker dat de gemiddelde kid van 7 of 8 echt niet zomaar Engelse teksten kan lezen. Gelukkig is de handleiding wel vertaald maar let er bij het kopen wel op dat het spel echt onspeelbaar is als je de tekst niet begrijpt.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Nintendo • Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

GRAPHICS: SOUND: GAMEPLAY: 9^{0}

Als je maar één Pokémon [illegible] voor je GBC koopt dan moet het deze zijn maar het is een groot minpunt dat het spel niet in het Nederlands is vertaald. • BORIS

PowerWeb Update

onder redactie van Boris

http://www.powerweb.nl

MAILINGLIST

Wat is de deal met die mailinglist, hoor ik jullie denken. De ene keer komt dat ding elke week en dan opeens weer drie weken niet. Nu, dat is een lang verhaal en om het kort te maken komt het er op neer dat het eigenlijk toch geen wekelijkse nieuwsbrief is maar het is ook geen maandelijkse nieuwsbrief. Het zit er ergens tussenin en als je nu een gratis abo neemt op de powerweb nieuwsbrief dan zullen we je zo nu en dan verrassen met een exemplaar.
Aanmelden kan op

www.powerweb.nl/mailinglists/home.html



Alle demo's zijn te downloaden van de powerweb FTP servers.
We raden je aan om een downloadprogramma als GetRight of Go!Zilla te gebruiken.
Check www.powerweb.nl

Demo Time

DINO CRISIS

Van de makers van Resident Evil komt Dino Crisis. Het spel is al een dik half jaar uit op de PlayStation en nu is dan ook eindelijk de PC aan de beurt. Het is een vette game die er op de PC werkelijk super strak uitziet. De demo laat je toch even een half uurtje griezelen. Resident Evil meets Jurassic Park.

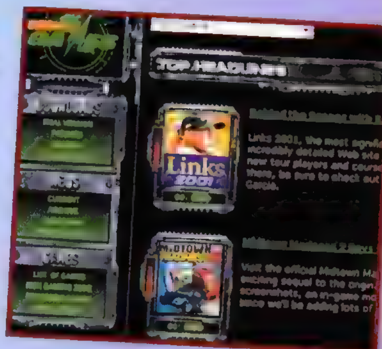
TRAFFIC GIANT

Word jij ook zo gestoord van de vertragingen die zo'n beetje alle treinen in de spits tegenwoordig hebben. Of heb je schoon genoeg van de bouwwerkzaamheden die ze voor je deur uitvoeren omdat ze in jouw woonplaats ook zonodig een metro moeten aanleggen? Nou denk dan maar eens goed na hoe het is voor de baas van zo'n openbaar vervoersbedrijf. Dat is ook geen pretje. Je mag het zelf proberen in Traffic Giant en dan zullen we zien of jij de boel wel op tijd kan laten rijden.

KISS PSYCHO CIRCUS

Hele oude gamers kennen de groep Kiss vast nog wel. Een rockband uit de tijd dat het woord hardrock nog uitgevonden moest worden. De bandleden zaten onder de make-up en eentje had een hele lange tong.
Anyway, deze antieke band is nu in een first person shooter gegoten (zie ook p. 32) en we zijn benieuwd of de game net zo succesvol zal zijn als de hit "I was made for loving you". Zeker voor de jongere gamers is het handig eerst de demo te checken voordat ze het spel kopen.

GRATIS GAMEN



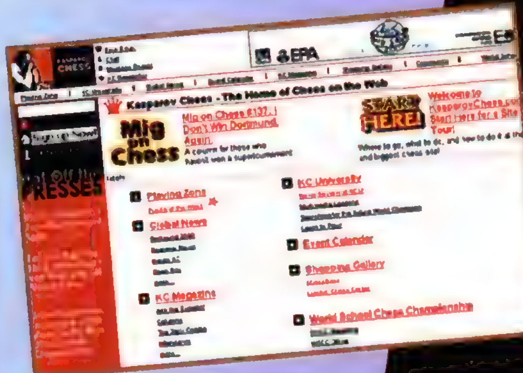
De beste manier om aan de slag te gaan in de gamesindustrie is om een bèta-tester te worden. Je bent dan maandenlang de hele dag bezig met het spelen van games die zo slecht zijn dat je er na vijf minuten al op bent uitgekeken en als je daar goed in bent dan mag je eventueel later leukere games testen. Microsoft is op dit ogenblik hard op zoek naar bèta-testers voor toekomstige PC en X-Box games. Je kunt je opgeven op de Microsoft gamers website maar ik vraag me af of ze je alvast een X-Box opsturen. Waarschijnlijk niet.
Is het wat voor jou?
Ga dan naar

www.microsoft.com/games/playtest/

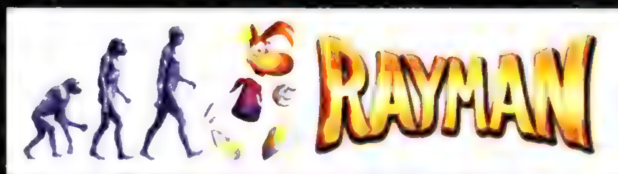
KASPAROV CHESS

Een potje schaken is nog altijd een van de oudste multiplayer games. Natuurlijk kwamen er vroeger geen computers aan te pas maar daar is nu gelukkig verandering in gekomen. Waarom zou je namelijk schaken op een bord van twee tientjes als je het ook kan op een computer van drieduizend gulden? IEntertainment heeft daar een antwoord op gevonden want binnenkort is het mogelijk om via hun servers Gary Kasparov Chess online te spelen. Er wordt zelfs beweerd dat Kasparov zelf ook zal meedoen, dus al je zwaar ingemaakt wordt dan weet je wat er aan de hand was.
Wie niet kan wachten gaat alvast naar Kasparov's eigen website:

www.kasparovchess.com



RAYMAN 2 OP 



WWW.RAYMANWORLD.COM Ubi Soft

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem
Of ons e-mail adres: eeuwigleven@powerunlimited.nl
Voor spoedgevallen kun je terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN:0909-0490444 (1 gulden per minuut)
België: 0900-10800 (18 franc per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË:0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Je kan van Nintendo zeggen wat je wilt, maar als ze een topgame uitbrengen dan is die ook echt waanzinnig goed. Het gevolg is dan ook meteen dat de Eeuwig Leven post zich grotendeels toespitst op dat ene topspel. Ik heb het natuurlijk over Perfect Dark, de klapper van Nintendo, naast de hele Pokémon gekte natuurlijk. Stapels mails en brieven heb ik gekregen over Perfect Dark en hoewel er al veel tips in de vorige PU stonden over deze game, heb ik er ook deze keer weer flink wat ruimte voor ingeruimd. Mag ook wel want voor de rest is het armoe troef wat Nintendo betreft. Er zijn momenteel gewoon geen te reviewen games. Triest maar waar. Dan gaan we maar wachten op Majora's Mask!
JAN

tip van de maand



COLIN MCRAE 2.0

Michael Kovacs heeft met de cheats van Colin McRae 2.0 de tip van de maand verdiend en wint een vette game naar keuze.

Ga voor het intikken van de cheat eerst naar het scherm 'create new driver'.

Get All Tracks:	HELLOCLEVELAND
Get All Cars:	ONECAREFULLOWNER
Get Cat Silhouette:	HELLO RAZU AND FLEA
Get Ford Puma:	COOLESTCAR
Get Sierra Cosworth:	JIMMYSCAR
Get Lancer Road Car:	OFFROAD
Get Mini Cooper:	JOBINITALY
Harder CPU Difficulty:	NEURALNIGHTMARE
Get Fast Gameplay:	PRUNEJUICE
Get Fireballs:	GREATBALLSOF
Get Moon Gravity:	MOONLANDER
Get Monster Wheels:	EASYROLLER
Get Rubbery Collisions:	RUBBERTREES
Get Turbo Mode:	ROCKETFUEL
Get Mirrored Tracks:	RORRIMCART

PLAYSTATION

PC CD-ROM

DIABLO 2

Van de diabolische Frans "Jester" van Nistelrooij.

Als je in een vette combat toch in elkaar wordt gebashed, en de tekst "You are dead, press escape to continue" verschijnt, druk dan niet op escape, maar reset je PC.
Als je het spel weer opstart en je gaat verder met je karakter, zul je zien dat je lichaam (samen met je duurverdiende items en wapens) midden in het dorp/stad ligt. Je hoeft dus niet helemaal (en met een slechte uitrusting) terug naar de plek waar je gemolesteerd werd.

PC CD-ROM

GRAND PRIX 3

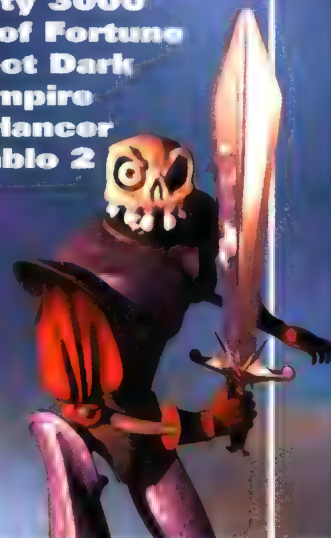
Tip van J.J. zelf.

Druk als je gecrasht bent zonder schade op Shift + R. Je auto zal dan weer op het asfalt geplaatst worden.





Meer tips op de volgende pagina's



PC CD-ROM



POKÉMON STADIUM

Meer schade
Wanneer je een aanval uitvoert, moet je naar beneden en L vasthouden en herhaaldelijk op A drukken wanneer je de uitvoering van de aanval op beeld ziet. Je zal dan meer schade toebrengen.

Alle Pokémon
Als je het hele toernooi op 'Hard' wint, kan je alle Pokémon krijgen; ook de Pokégods!

Vechten tegen Mewto
Om te vechten tegen Mewto (6-on-1 battle) moet je de Gym Leader Castle verslaan en alle trophies winnen in alle tien toernooien in de Stadium mode. De Map-screen zal nu veranderen in een nachtelijke Map-screen en je kunt nu een bonustoernooi kiezen. Daar vecht je tegen Mewto de "Psychic Super Pokémon" (#150). Als je hem hebt verslagen kun je een nieuwe Game mode openen.

Togepi krijgen
Je moet een Bulbasaur hebben en vechten en winnen tegen Venusaur, Mewto en Blastiose. Als je van ze gewonnen hebt, ga dan naar het Pokémon Lab en gebruik het nieuwe item dat je hebt gekregen genaamd Toggle Stone en je krijgt Togepi.

PC CD-ROM



UNREAL

Richard Blok heeft naar eigen zeggen een te gekke Unreal Swat mode gevonden dus lekker Swat Team uithangen met UT.
Checken op www.planetunreal.com/swat/1.1a.shtml

DREAMCAST

TONY HAWK PRO SKATER

Michael Rutten skate zich dol!

Cheat mode
Druk eerst op pauze en houd dan L ingedrukt en toets dan B, rechts, naar boven, naar beneden, B, rechts, naar boven, X, Y. Als je hem goed hebt ingevoerd dan gaat het pauzescherm bibberen. Je krijgt dan alle banden, alle levels en Officer Dick.

Unlock Officer Dick
Je moet alle dertig videobanden en alle drie de gouden medailles halen met een van de skaters, dan is Officer Dick bespeelbaar.

Speel als Private Carrera
Kies Officer Dick als skater, pauzeer het spel en houd L ingedrukt druk dan Y, naar boven, Y, naar boven, B, naar boven, links, Y het pauzescherm zal nu bibberen. Start de Dreamcast nu opnieuw op en Officer Dick is nu vervangen door Private Carrera. Officer Dick Komt niet meer terug.

Level Select
Pauzeer het spel en houd L ingedrukt: Druk dan op Y, rechts, naar boven, X, Y, links, naar boven, X, Y. Ook hier geldt dat als je de cheat goed invoert het pauzescherm gaat bibberen.

Special Meter altijd vol
Pauzeer het spel en houd L ingedrukt. Druk dan A, Y, B, naar beneden, naar boven, rechts. Als je de code goed hebt ingevoerd bibbert het pauzescherm en de gele special balk blijft vol.
Nu kun je alle Special Tricks van alle poppetjes doen.





L = Left
R = Right
U = Up
D = Down

Skater	Trick	Knopjes	Punten
Bob Burnquist	Backflip	U,D,X	4000
	Burntwist	L,U,B	5000
	One Footed Smith	R,R,B	????
Kareem Campbell	Frontflip	D,U,X	4000
	Kickflip Underflip	L,R,B	1500
	Casperslide	U,D,Y	????
Rune Glifberg	Kickflip Mctwist	R,R,B	4000
	Christ Air	L,R,B	1500
	Front-Back Kickflip	U,D,B	1575
Tony Hawk	540 board varial	L,L,X	2000
	360 Flip to mute	D,R,B	1500
	Kickflip Mc Twist	R,R,B	4000
	THE 900!!!	R,D,X	8000!!
Bucky Lasek	Varial Heelflip Judo	D,U,B	2500
	Fingerflip Airwalk	L,R,X	2000
	Kickflip Mc Twist	R,R,X	4000
Chad Muska	Frontflip	D,U,X	4000
	360 shove-it rewind	R,R,B	1500
	One footed 5-0 Thumpin	R,D,Y	????
Andrew Reynolds	Backflip	U,D,X	4000
	Triple Kickflip	L,L,B	1500
	Heelflip to Bluntslide	D,D,Y	????
Geoff Rowley	Backflip	U,D,X	4000
	Double Hardflip	R,D,B	1500
	Darkslide	L,R,Y	????
Elissa Steamer	Backflip	U,D,X	4000
	Judo Madonna	L,D,X	1500
	Primo grind	L,L,Y	????
Jaime Thomas	Frontflip	D,U,X	4000
	540 flip	L,D,B	1500
	One footed Nosegrinds	U,U,Y	????
Officer Dick	Yeehaw Frontflip	D,U,X	4000
	Assume The Position	L,L,X	1575
	Neckbreak Grind	L,R,Y	????
Private Carrera	The Well Hardflip	R,L,B	5500
	Somi Spin	L,D,X	5500
	Ho Ho Ho	L,U,Y	2000





CHUCHU ROCKET

Hans v.d. Brande uit Sint Jansteen gaat als een raketje!

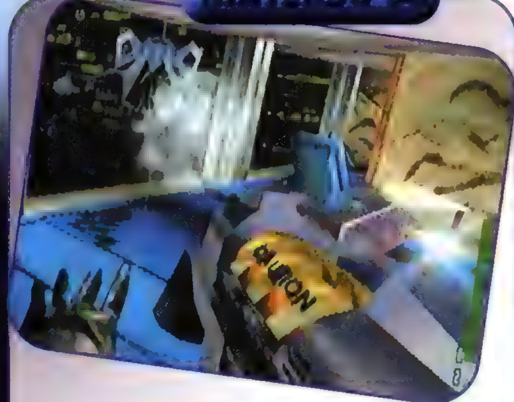
Sonic Adventure Chaos:
Speel alle 25 Challenge mode levels uit om de muizen te transformeren in Chaos uit het spel Sonic Adventure.
NiGHTS angels:
Speel alle 25 Mania mode levels uit om de muizen te transformeren in Angels uit het spel NiGHTS.
Hard mode puzzles:
Speel alle 25 puzzels uit in Normal mode.
Special mode puzzles:
Speel alle 25 puzzels uit in Hard mode.
Mania mode puzzles:
Speel alle 25 puzzels uit in Special mode.



GRAN TURISMO 2

George is kort maar krachtig.

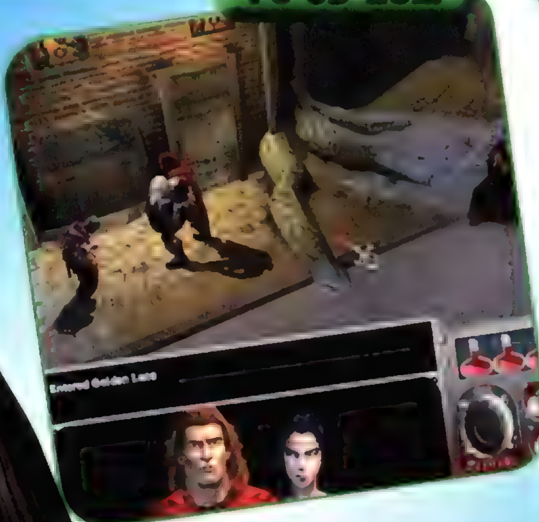
Ga naar Special Event en dan naar Pure Sports Car Cup. Daar pak je de derde race op Trial Mountain. Als je wint krijg je 10.000 plus de auto Tuscan Speed Six, deze auto kun je voor 125.000 verkopen dus dat is 135.000 verdiend in twee rondes!!!



PERFECT DARK

Jasper Casteleijn heeft Perfect Dark cheats.

Bloedende Cassandra
In missie 1.3 moet je naar Cassandra rennen en op haar schieten totdat haar schild verdwijnt en schiet dan op haar hoofd. Als het gelukt is, ziet ze er nog enger uit in het eindfilmpje.
Wapens terug selecteren
Als je A+Z indrukt dan krijg je het wapen wat ervoor komt.
Geen Elvis in challenges
Als je geen Elvis in challenges wilt dan haal je gewoon je Expansion Pack eruit en Elvis wordt vervangen door een Shock Trooper.
Farsight XR-20 en Phoenix in challenges
In missie 6.1 moet je Elvis neerschieten en zijn Phoenix pakken. In missie 6.2 hetzelfde alleen heeft hij daar een Farsight XR-20. Als je dit gedaan hebt, zijn ze ook aanwezig in de challenges.
Ander eindfilmpje Area 52
Tijdens het gedeelte waarin je de deuren moet openen omdat Jonathan en Elvis moeten ontsnappen, moet je op je Hoverbike gaan en de deur openen dan is er een leuker filmpje.



VAMPIRE-THE MASQUERADE

Stefaan Witdouck zet zijn voortanden in dit spel.

Spel opstarten met c:\(vampire)\vampire.exe-CONSOLE en druk op ~

god1:	godmode
god0:	godmode off
cash#:	cash
xp#:	experience points
addthing#:	willekeurig voorwerp
rivive:	bloed/health bijvullen
freeammo:	ammo
addalldisciplines#:	disciplines bijvullen

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PLAYSTATION

MEDIEVIL2

Teie Jansen heeft de GameShark Codes voor deze maffe game.

Head: 800f15bc0001
Scroll of Sekhmet: 800f16300001
Staff Of Anubis: 800f16340001
Tablet Of Horus: 800f16380001
Small Sword: 800f155c0001
Small Sword: 800f155c0001
Broad Sword: 800f15600001
Magic Sword: 800f15640001
Cane Stick: 800f15680001
Infinite Pistol: 800f156c0064
Hammer: 800f15700001
Infinite Crossbow: 800f15740096
Infinite Flaming Crossbow: 800f15780096
Axe: 800f157c0001
Infinite Gatling Gun: 800f15800096
Good Lightning: 800f15840001
Lightning: 800f15880001
Infinite Blunderbuss: 800f15900096
Infinite Bombs: 800f15940096
Infinite Chicken Drumsticks: 800f15980096
Infinite Copper Shield: 800f15a00096
Infinite Silver Shield: 800f15a40096
Infinite Gold Shield: 800f15a80096
Infinite Health: 800F152C012c
Infinite Copper Shield: 800F15A00096
Infinite Cash: 800f15b4270f
Infinite Pistol Ammo: 800f156c0064
Infinite Silver Shield: 800f15a40096
Infinite Gold Shield: 800f15a80096

PC CD-ROM

STARLANCER

Martijn Maatman met cheats op maat.

Alle Missies
In het hoofdmenu CTRL vasthouden en "potatoe" intikken, bovenin verschijnt dan M1 (Missie 1) en die kun je met keyboard-nummers veranderen in welke missie je ook wilt spelen.

Alle Ships
Nadat je een missie gekozen hebt: CTRL-ENTER vasthouden totdat je het selectiescherm krijgt van de verschillende ships. Houd dan SHIFT vast en druk op:

F1 -> Predator	F7 -> Tempest
F2 -> Naginata	F8 -> Patriot
F3 -> Grendel	F9 -> Wolverine
F4 -> Crusader	F10-> Reaper
F5 -> Coyote	F11-> Shroud
F6 -> Mirage	F12-> Phoenix

Met de hex-editor
Als je je game opslaat met de naam cheat en je opent deze file met je hex-editor dan kun je alle schepen en wapens krijgen. Voor alle schepen verander je offset 46 in 08 en voor alle wapens verander je offset 4A in 03.

NINTENDO 64



PERFECT DARK

Cheats van Robbert 'Bobocopx' Spuijbroek.

Speel als Elvis: Speel Area51: Rescue uit in Perfect Agent in minder dan 7:59 minuten
Onsterfelijk: Speel Area51: Escape uit in Agent in minder dan 3:50 minuten
Oneindig Laptopgun ammo: Speel Air Force One:Anti Terrorism level uit in minder dan 3:55 minuten in Perfect Agent
Kleine Jo: Speel level 3.2-G5 Building uit. Maakt niet uit in welke moeilijkheidsgraad.

PLAYSTATION



SYPHON FILTER 2

Met een groet van super agent Jeroen Pijpers uit het bruisende Elsloo.

Hard mode: Licht de one player optie op in het titelscherm en druk op: ■, ●, L1, R2, select, ⇧, X
Expert mode: Licht de one player optie op in het titelscherm en houd dan vast: ⇧, L1, R2, select, ●, X, ■
Level select: Pauzeer het spel en licht "maps" op en houd dan ingedrukt: ⇨, L2, R2, ●, ■, X
Film theater: Pauzeer het spel en licht de "briefing" optie op en houd dan vast: ⇨, L1, R2, ●, X.
Ga nu naar options en select de cheats 2-player Arenas and Characters
Super Agent mode: Pauzeer het spel, licht de "weaponary" optie op, en houd dan vast: L2, select, ●, ■, X (gelijktijdig). Als je de cheat goed hebt ingevoerd, hoor je een geluid. Ga dan naar het optie-scherm en select de "cheats" optie.



PLAYSTATION

FINAL FANTASY VIII

Maurice Meijer uit Barneveld laat zich niet in de kaarten kijken.

Om de meest moeilijke 'card' te bemachtigen moet je ten eerste Diablos hebben en hem de ability 'Enc-none' hebben geleerd.

Zet die ability aan en ga naar:

1. Windhill Town en loop er omheen en niet het stadje binnengaan
2. Mandy Beach noord-oost van Timber
3. Heath Peninsula oost van Trabia Garden
4. Kashkabald Desert

Je zult een gevecht krijgen en je zult een ufo zien als tegenstander maar hij vliegt weg en het gevecht is over! Ga dan met de Ragnorak boven de heuvels van de 'Chocobo Shrine' en versla deze keer de ufo. Als je de ufo verslagen hebt, ga je naar de krater waar eerst Balamb Garden zat en je zult daar een Pupu vinden die je vijf elixers moet geven en je hebt de meest moeilijke kaart gevonden!

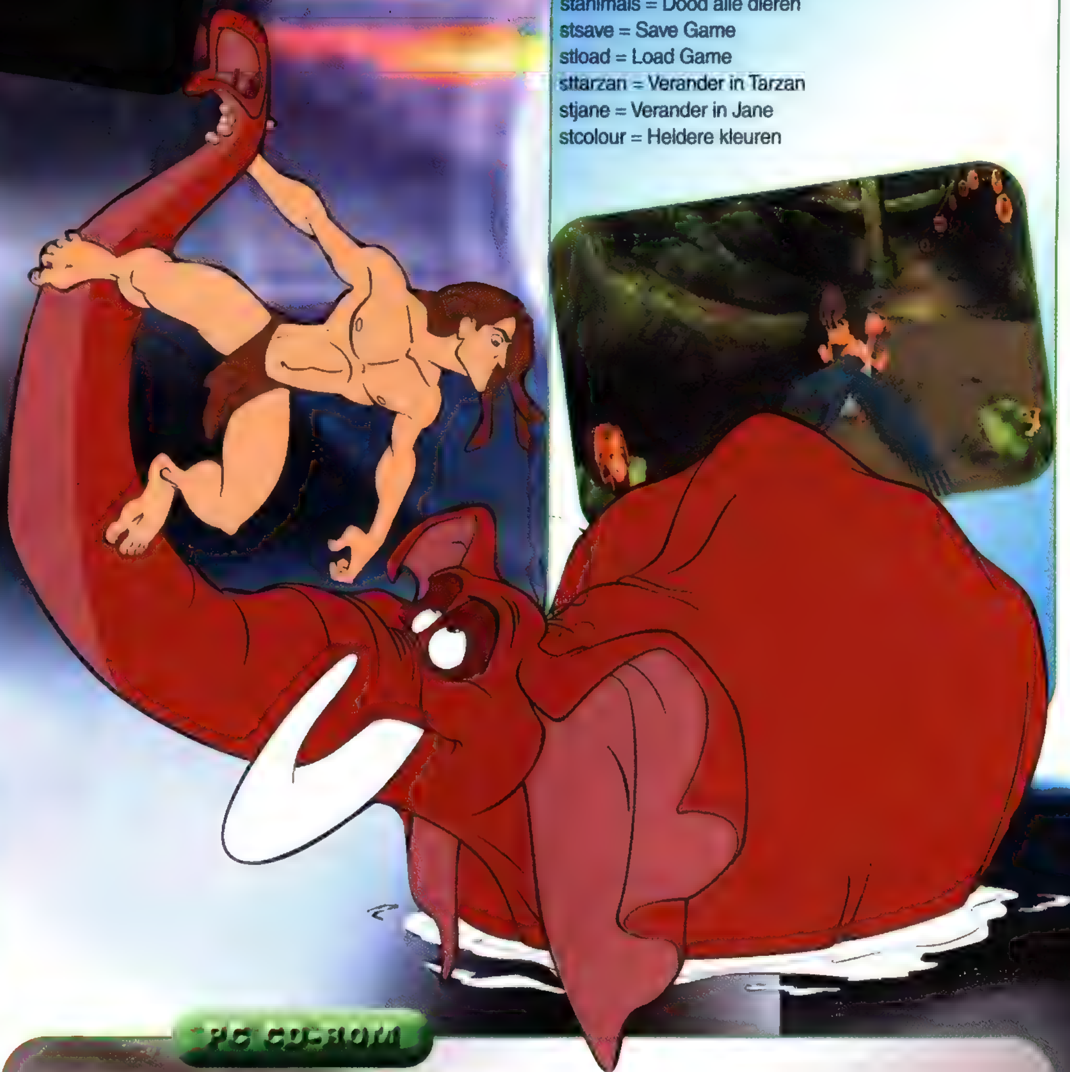


PLAYSTATION



RONALDO V-FOOTBALL

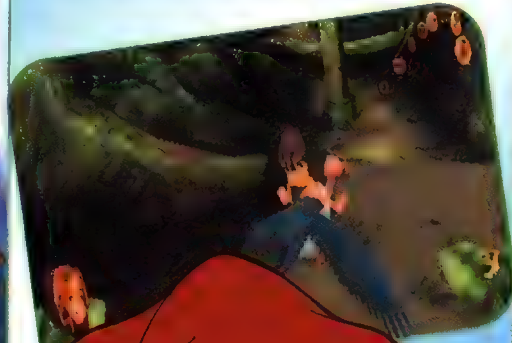
Met de groetjes van Hans Hak.
Braziliaans allstar team: Speel de V-football cup uit
Europees allstar team: Speel de Arcade cup uit
Supreme cup: Speel al de continentale cups uit



PC CD-ROM

TARZAN

Van lianenslingeraar Ismael Lyousoufi.
stlevel = Sla level over
ststage = Kies level
stanimals = Dood alle dieren
stsave = Save Game
stload = Load Game
sttarzan = Verander in Tarzan
stjane = Verander in Jane
stcolour = Heldere kleuren



PC CD-ROM



SHOGUN - TOTAL WAR

Van Dave van de Weerdhof uit Veenendaal.
Toets tijdens het spelen een van de volgende codes in.
.muchkoku. = Oneindige koku
.conan. = Geen bouwmogelijkheden, negatieve koku
.matteosartori of .daggins = Volledige kaart

PC CD-ROM

THE SIMS

Druk Ctrl+Alt+C en tik: Move-objects. Ga vervolgens naar het koopmenu en verkoop je brievenbus. **Je krijgt geen rekeningen meer.** Zo kun je ook vuil verwijderen.
Je kan ook zorgen dat je Sims zonder veel moeite al hun **behoeftes bijna helemaal vol** hebben. Ga naar het koopmenu en verkoop je sim, ga vervolgens weer naar het leefmenu en je ziet een tekentje bij de pasfoto (in de toolbar onderaan het scherm) druk op de pasfoto en de sim verschijnt weer met alle behoeftes vol.
Op onderstaande adressen download je **leuke skins en andere stuff** zoals meubels en goodies voor The Sims.
Met dank aan Killer Kevin.
www.thewageofsim.com
www.thesimsresource.com
www.coasters.com
www.thesims.com





PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2

Sander Geldman met tips voor wat misschien wel het beste racespel ooit is.

ARCADE DISK

Haal alle licenses voor alle banen. Rij dan alle banen op professional voor:

- De banen in reverse course (omgekeerd)
- De nieuwe S-class met snellere auto's: Aston Martin V8 Vantage, Venturi Atlantique 400GT, Vector M12, Dodge Viper GTS, TVR Tuscan Speed Six, Shelby Cobra Daytona Coupe, RUF CTR2, Renault Clio Sport V6, Lister Storm en de Jaguar XKR Coupé
- Een aantal nieuwe rally-wagens: Ford Escort Rally Car, Mini Cooper Rally Car, Lancia Stratos Rally Car en enkele evoluties van de Toyota Celica en Mitsubishi Lancer (ook de rode uit '99)

GT Disc

Rij de Grand Touring Car Trophy

2e race op Grand Valley voor 20.000 Mugen NSX GT '99 t.w.v. 250.000

3e race op Mid-field voor 30.000 Arta Zexel GT-R GT '99 t.w.v. 250.000

Rij de Pure Sportscar-races

3e race op Trial Mountain voor 10.000 Tuscan Speed Six t.w.v 250.000

Rij de Muscle Car-cup

1e race op Seattle short circuit voor 7.000 PT Spyder t.w.v. 25.000

2e race op Seattle full circuit voor 8.000 Cobra 427 '67 t.w.v. 75.000

3e race op Laguna Seca voor 10.000 Chrysler Phaeton t.w.v. 25.000

Rij de Open Car race

3e race op Trial Mountain voor 15.000 Concept Car LM edition t.w.v. 125.000

Rij de Endurance races

- 300 km of Grand Valley (60laps) voor 500.000 R390 GT1 LM Race Car '97
- 200 km of Apricot Hill (50laps) voor 500.000 Lancia Stratos
- 100 miles of Seattle City (40laps) voor 150.000 Ford Escort Rally Car
- 200 miles of Laguna Seca (ong. in de 90laps) voor 350.000 Toyota Celica Rally Car
- Hars of Rome City (99laps) voor 300.000 Toyota Corolla Rally Car '97
- 30 laps of Trial Mountain voor 150.000 Denso Supra GT
- All Night Endurance races voor 350.000 Lancer Evo.VI Rally Car '99/Cerberra LM Edition

De gewonnen auto's kunnen verschillen: toen ik de 200 km twee keer had gereden, had ik twee Stratossen, maar bij de All-Night race kreeg ik eerst de Mitsubishi, daarna de TVR (cerberra).



NINTENDO 64



MISSION IMPOSSIBLE

Jeroen van Liempt uit Kerkdriel is nog steeds verslaafd aan deze game.

Druk deze codes in het mission selection screen.

Oneindig veel kogels: ⇧ - z - ⇦ - z - ⇦
7-65 silencer gun: ⇧ - L - ⇨ - ⇦ - ⇩
Uzi Geweer: ⇨ - ⇦ - ⇨ - ⇩ - ⇩
Als je ze goed hebt ingevoerd, hoor je: 'Ah, that's better'

PLAYSTATION



SIMCITY 3000

Wijnand de Rijke vond na het uitbrengen van SimCity 3000 World Edition dat er wel weer eens een SimCity tip gegeven kon worden.

Houd de belastingen het hele jaar laag om de groei van residental- commercial- en industrial zones te stimuleren (dus op 3, 4 of 5). Als het eind december is, gooi je de belastingen naar hun maximum. Als het 1 januari is, verlaag je alle belastingen weer naar 3, 4 of 5. Gevolg? **Veel $$$ erbij en geen klachten van burgers, winkeliers, kantoren en bedrijven.**

PC CD-ROM



DIABLO 2

Tips voor de eerste Act van Diablo II voor de beginnelingen. Van Mirre "The Babarian" Simons uit Groningen.

Algemene tips

- Akara de leider van de Rogues heelt je gratis als je met haar praat.
- Dood als je met Fallen Ones vecht altijd eerst de Shaman want deze kan andere fallen ones doen herrijzen uit de dood en voor uit de dood herrezen monsters krijg je geen experience.
- Je kan "throwing" wapens ook naar monsters gooien die vlak voor je staan. Dit doet meer damage dan gewoon ermee slaan.
- In tonnen/barrels kunnen monsters en explosieven zitten maar ook items.
- Ren als je een kist openmaakt altijd een stukje weg, er kunnen vallen op zitten.
- Sta niet te lang in vuur, monsters doet dit geen zeer maar, jou wel.
- Champions of characters hebben altijd wel een magic item bij zich.

Quest tips

Quest 1- The Den of Evil

Vermoord alle monsters in het dungeontje van de Blood Moor.

Quest 2- Sisters Burial Grounds

Blood Raven vind je op het kerkhof dat grenst aan de Stony Field. Hier zijn erg veel undead, maar als je Blood Raven doodt, komen er allemaal bliksemschichten uit haar die alle undead doodmaken.

Quest 3- The Search for Cain

Met de instrukties van de boom in the Dark Wood en de stenen van Stony Field kan je een portal maken naar Tristram. Cane zit daar gevangen in een kooitje meestal in het midden van het dorp. Kijk uit voor de Cursed Griswold en de vele Goatmen en Skeleton Archers die je willen beletten Cane te redden.

Quest 4- The Forgotten Tower

Onderzoek de catacombs beneden de Forgotten Tower. De hoofdmoot aan monsters zijn hier Wraiths. Wraiths drainen mana van je, dus neem een flink paar mana-potions mee.

Quest 5- Tools for the Trad

Vind de hamer voor Charsi in de barracks van de monastery die je grenzend aan Black Marsh vindt. Kijk uit voor de demon/smid die de hamer bewaakt.

Quest 6- Sisters of the Slaugther

Je moet Andariel killen, je vindt haar in het vierde level van de catacombs waar je komt door eerst door the Jail-levels te gaan en dan via het Inner Cloister naar de catacombs te gaan en dan steeds naar beneden. Andariel is een grote demon met zes armen en vier angels waar ze je mee kan vergiftigen. Het is dus verstandig wat antidote-potions mee te nemen. Als je het niet meer redt, kan je ook snel wegrennen en naar level 3 teruggaan waar je even op adem kan komen.

PC CD-ROM

SOLDIER OF FORTUNE

Aanvullende cheats voor deze bloody, maar oh zo lekkere shooter.

Spawing ultrusting
Ballistic Armor: "item_equip_armor"
Flash Pak: "item_equip_flashpack"
Neural Pulse Emitter: "item_equip_neural_grenade"
C4/Plastique: "item_equip_c4
Angel Light Goggels: "item_equip_light_goggles"
Medkit: "item_equip_medkit"
Frag Grenade: "item_equip_grenade"

Wil je een ander character worden, doe hetzelfde als bij spawing
"m_x_hind"
"m_x_mcharacter"
"m_x_mcharacter_snow"
"m_x_mcharacter_desert"
"m_x_mmerc"
"m_x_mhurtmerc"
"m_x_msam"
"m_x_miraqboss"
"m_x_mraiderboss1"
"m_x_mraiderboss2"
"m_x_ftaylor"
"m_x_mskinboss

Deadmacthes kaarten

Code	Kaart	Aantal spelers
dm/nycdm1	Warehouse	8-16
dm/nycdm2	Underground	4-6
dm/nycdm3	Pawn Shop	2-4
dm/nycdm4	Back Alley	2-4
dm/nycdm5	Bunker	2-5
dm/kosdm1	The Sewers	4-8
dm/irqdm1	Refinery	6-8
dm/irqdm2	Palace	8-10
dm/jpndm2	Restaurant	2-6
dm/raven	Raven Software	4+
dm/suddm1 WI	Death Farm	6-10
dm/suddm2	Train Yard	6-8
dm/suddm3	Rusted	2-6

Multiplayer Maps _ CTF

Code	Kaart	Aantal spelers
dm/nycctf1	Gangland	16
dm/sibctf1	Hell Freezes	16
dm/irqctf1	Wastelands	6-12
dm/jpnctf1	Parking Lot	4-8
dm/sudctf1	Flag Frag	4-8
dm/sudctf2	Missle Base	16
dm/gerctfi	Castle Kill	6-10

NINTENDO 64





PERFECT DARK

Perfecte tips van een RPG fan uit Lelystad.

Buiten de shooting gallery schieten
Als eerste moet je naar de basement gaan en de zwevende krat vinden. Druk vervolgens op 'b' neem de krat mee naar de deur van de shooting gallery en druk op 'b' om de krat te laten gaan en om de deur te openen. Pak het opnieuw op en breng het naar de glazen deur waar je kan schieten. Draai je om en zet het in de deuropening als de deur nog open is. Ga dan naar de computer en druk op 'b' en kies een wapen. Nu moet je buiten de shooting gallery kunnen schieten.

Alle wapens
In het hoofdmenu druk je L, R, C-boven, C-beneden, C-boven, C-rechts. Als je het goed gedaan hebt, beeft het scherm.

Inbreken bij de Carrington Institute website
Gebruik als username: *solaris* en als password: *pal32ver21z*. Gebruik deze in 'agent' only.



NINTENDO 64

PERFECT DARK

En nog meer Perfect Dark cheats. Deze keer van Galo Burgzorg.

Unlocking Speciale missies
- Mr. Blonde's Revenge is unlocked door alle solo missies in Agent uit te spelen
- Maian SOS is unlocked door alle solo missies in Special Agent uit te spelen
- WAR! is unlocked door alle solo missies in Perfect Agent uit te spelen
- Duel is unlocked door alle wapens in de solo missies te vinden en haal tenminste een brons rating voor elk wapen in de Carrington Institute Firing Range
- Unlock Perfect Darkness (nieuwe difficulty setting) door alle solo missies in Perfect Agent uit te spelen

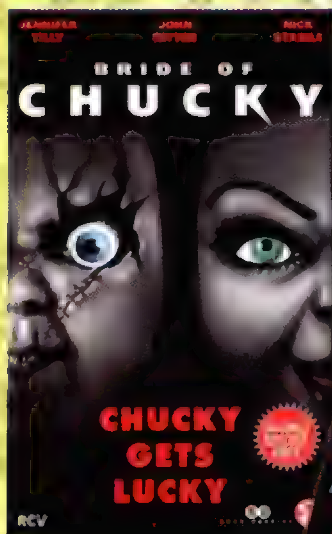
Unlocking items in Combat Simulator
Completeer de onderstaande challenges om de unlockte items te krijgen.
Unlock Pistol One-Hit Kills -3 challenges
Unlock Tranquilizer - 7 challenges
Unlock Slow Motion - 8 challenges
Unlock Temple Explosives - 11 challenges
Unlock Slayer - 13 challenges
Unlock Cloaking - 16 challenges

Unlock Scenarios
Unlock Hold the Briefcase - 2 challenges
Unlock Capture the Case – 4 challenges

Unlocking Arenas
Unlock Complex - 1 challenge
Unlock Warehouse - 3 challenges
Unlock Ravine - 5 challenges
Unlock Temple - 6 challenges
Unlock G5 Building - 9 challenges
Unlock Grid - 11 challenges
Unlock Felicity - 12 challenges
Unlock Villa - 14 challenges
Unlock Sewers - 16 challenges
Unlock Car Park - 17 challenges
Unlock Base - 18 challenges
Unlock Fortress - 20 challenges
Unlock Ruins - 22 challenges

Unlocking Weapons
Unlock Farsight XR-20 - 1 challenge
Unlock Grenade - 1 challenge
Unlock Shotgun - 2 challenges
Unlock Falcon 2 (silencer) - 3 challenges
Unlock SuperDragon - 4 challenges
Unlock Laptop Gun - 5 challenges
Unlock Remote Mine - 6 challenges
Unlock Tranquilizer - 7 challenges
Unlock Falcon 2 (scope) - 8 challenges
Unlock Reaper - 9 challenges
Unlock Cloaking Device - 10 challenges
Unlock Devastator - 11 challenges
Unlock Proximity Mine - 12 challenges
Unlock Slayer - 13 challenges
Unlock Phoenix - 14 challenges
Unlock Combat Boost - 15 challenges
Unlock Mauler by - 16 challenges
Unlock Callisto NTG - 17 challenges
Unlock Crossbow - 18 challenges
Unlock RC-P120 - 19 challenges
Unlock DY357-LX - 20 challenges
Unlock N-Bomb - 21 challenges
Unlock Laser - 22 challenges
Unlock X-Ray Scanner - 23 challenges

POWERSJOP



BRIDE OF CHUCKY
Bloedstollende film over de meest beruchte pop ter wereld, met o.a. Jennifer Tilly en Nick Stabile.

Prijs voor niet-abonnees: fl 29,95 per stuk

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementen-service in Hoofddorp o.v.v. 64894 video Bride of Chucky



THE FACULTY
Spannende thriller met fantastische special effects, met o.a. Famke Janssen en Salma Hayek, van de schrijver van Scream 1 en Scream 2.

Prijs voor abonnees:

fl 25,- per stuk

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementen-service in Hoofddorp o.v.v. 64893 video The Faculty

BESTEL DAN ALS JE DURFT!

HITTEGOLF? PAK DEZE LAUWE HAT EN JE BENT WEER COOL!

Prijs voor abonnees:

fl 19,95



Prijs voor niet-abonnees: fl 24,95

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. 63512 bob hat

BEL 023-5566850 EN BESTEL

Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt, dus OP=OP!!!



OMDAT SCHOOL AL SAAI GENOEG IS!

De Power Unlimited agenda is ook te koop voor fl.19,95 bij de kantoor- en boekhandel en V&D.

fl 19,95

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU-Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. 64895 Agenda POW

PowerSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVENTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (POWERSALES) POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Te koop: N64, twee controllers, rumble pack, memorycard, acht spellen. Prijs: ƒ650,-Tel.073-5942471 en vraag naar Piet.

Te koop: Een SNES, super Game Boy, joypad en spellen; Captain Amerika, Killer Instinct, Street Racer en International Superstar Soccer. Eén koop ƒ250,-. Tel.0485-344543 (omgeving Bergen) en vraag naar Tim.

Te koop voor Nintendo 64: The Legend of Zelda (Ocarina of Time) ƒ90,-, Mario 64 ƒ25,-, F1 Grand Prix ('97) ƒ60,-, Mad Catz Racestuur ƒ80,-. Tel.038-4545260 (omgeving Zwolle) en vraag naar Damian.

Te koop: NES met vier controllers en alle kabels, spellen: Mario 1,2,3, NES Open (golfen) en Adventures voor maar ƒ50,- (geen vervoer). Tel.010-4518889.

Te koop: Nintendo 64, twee controllers, memorycard en twee rumblepacks, elf spellen (waaronder Zelda 64, Mario 64, Mario Kart 64, GoldenEye-USA, converter en nog meer). Totaalprijs: ƒ700,- of ruilen tegen een Dreamcast met spellen. Tel.06-20840595 (omgeving Driel) en vraag naar Tom.

Te koop/ te ruil voor de N64: Castlevania ƒ60,-, Glover ƒ40,-, of Body Harvest ƒ30,-. Of één van mijn spellen ruilen tegen jouw expansion pack. Of twee van mijn spellen ruilen tegen jouw Perfect Dark. Tel.030-4660639 (omgeving Zwolle).

Te koop: N64, twee controllers, expansion pack, Mission Impossible, Mario 64, World Cup '98, Mario Kart 64, Buck Bumble, GoldenEye, Zelda, Diddy Kong, Starwars Racer, Quake 1&2 voor ƒ500,-. Tel.06-22396095 (omgeving Leiden) en vragen naar Willem.

Te koop/ te ruil voor de N64: Quake 64 ƒ40,-, F1 Pole Position 64 ƒ40,-, Doom 64 ƒ40,-, Beetle Adventure Racing ƒ40,-. Of alles voor ƒ150,- (alles met doosje en handleiding). Tel.023-5632976 (omgeving Hoofddorp).

Te koop voor de Nintendo 64: Diddy Kong Racing ƒ50,-, Star Wars Episode I Racer ƒ75,-, Star Wars: Rogue Squadron ƒ75,-, Turok Rage Wars ƒ75,-, Turok 2 ƒ50,-, Ridge Racer 64 ƒ90,-, Shadowman ƒ90,-. Alles bij elkaar voor ƒ475,-. Alles compleet met boekje en doosje. Tel.0546-571201 (omgeving Wierden) en vraag naar Tom. Of bel tel.06-23327629.

Te koop Nintendo64-spellen: Mario Kart ƒ60,-, Lylatwars inclusief rumble pack + batterij ƒ75,-, GoldenEye ƒ60,-, V-Rally '99 ƒ50,-, Zelda ƒ50,-, Mario 64 ƒ35,-. Alle spellen met doosje en boekje. Alles in zeer goede staat, geen verschil met winkel. Tel.06-23858781.

Te koop voor de N64: Diddy Kong Racing ƒ55,-, Turok ƒ50,-, Mario Kart ƒ50,-, Super Mario 64 ƒ45,-, en Banjo Kazooie ƒ55,- of twee van mijn spellen tegen jouw N64 Rainbow Six, allemaal in prima staat. Tel.0412-652867 en vraag naar Mick.

Te koop: N64 met vijf spellen, drie joypads, memorycard en snoeren om eventueel op een oude tv te spelen. Prijs: ƒ400,-. Tel.072-5625441 (omgeving Alkmaar) en vragen naar Eric of Jasper.

Te koop voor SNES: Brutal ƒ25,-, World Cup Striker ƒ25,-, Buster Busts Loose ƒ25,-. Of ruilen tegen: Chrono Trigger, Super Mario RPG, Breath of Fire 2 of een ander leuke RPG. Het liefst met een converter. Tel.0575-562838 (omgeving Brummen) en vragen naar Dave.

Te koop: Super Mario 64, GoldenEye samen ƒ75,-. Tel.0413-292473/06-10068810 (omgeving Den Bosch) en vragen naar Frank

Te koop: Pakket met negen SNES (Pal) games. Compleet, goede kwaliteit; voor ƒ325,- thuisbezorgd. Tevens Hexen 64 voor N64 (Pal) voor ƒ55,- thuis. Mail naar tippietip@yahoo.co.uk

Te koop: N64 met twee joypads en drie spellen: Zelda 64, Mario Kart 64 en Killer Instinct Gold 64 (KI). Alles in originele staat met doosje en boekje. Accessoires: Mad Catz Arcade Stick, RF-link (aansluitkabel voor oude tv's), rumble pack en memory pack. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.(0032)-02-4532936 (omgeving Asse in België) en vraag naar George.

PlayStation

Te koop: PSX-spel Final Fantasy VIII. Prijs: ƒ50,-. Tel.073-5942471 en vraag naar Piet.

Gevraagd: PlayStation (omgebouwd) met misschien dual shock controller (hoeft niet). Omgeving Noord-Holland. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.035-6238257 en vraag naar Jo-Jo.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, vier dualshock en twee normale controllers. Drie memorycards waarvan één 840 blocks bevat. Verder nog één explorer, veel demo's en dertig spellen met onder andere: Syphon Filter 1+2, Final Fantasy 8 en Crash Team Racing. Prijs: ƒ775,-. Tel.0299-433954.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met één dual shock controller, een stuur met pedalen, twee memorycards 8 mb en vijf spellen. Voor de snelle beslissers ook nog wat demo's. Prijs: ƒ500,-. Tel.0318-526956 (omgeving Veenendaal) en vraag naar Kees.

Te koop voor PSX: Final Fantasy 7 met Strategy Guide ƒ55,-, Tomb Raider 3 met Strategy Guide ƒ60,-, Tomb Raider 4 met Strategy Guide ƒ65,-, Command & Conquer, C&C Red Alert, Dune, PSX Muis samen voor ƒ110,-, Time Crisis met Gun ƒ60,-. Alle spellen origineel en kompleet in doosjes. Tel.06-51231507 (omgeving Veghel).

Te koop: Pakket met vijf PSX (Pal) games, vier-in-één-Playstick (met wat demo-cd's). Compleet, goede kwaliteit (enkelen ongespeeld); voor ƒ295,- thuisbezorgd. Tevens ongespeelde Time Crisis met Gun voor ƒ120,- thuis. Mail naar tippietip@yahoo.co.uk

Te koop/ te ruil voor de PSX: World Cup 98, Ark of Time, C&C, Crime Killer, B-Movie, Hexen, Dead Ball Zone, Mechwarrior 2, Formula 1 97, Dodgem Arena. Deze zijn te ruil tegen: Midnight Run, Courier Crisis, Z, Grand Theft Auto London, Sim City 2000 of Tank Racer. Tel.06-27335283 (omgeving Sassenheim).

Te koop/ te ruil: Een PlayStation met een sticker erop en zes spellen en controller met een memorycard. Voor ƒ200,- of ruilen tegen een N64 met twee controllers en twee spellen. Tel.050-5565503. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Pakket met vijf PSX (Pal) games, vier-in-één-Playstick (met wat demo-cd's). Compleet, goede kwaliteit (enkelen ongespeeld); voor ƒ295,- thuisbezorgd. Tevens ongespeelde Time Crisis met Gun voor ƒ120,- thuis. Mail naar tippietip@yahoo.co.uk

NEDGAME

VIDEOGAMES

PRIJSDOORBRAAK !!
FL. 499,-
128 BIT SPELCOMPUTER, INCLUSIEF SEGA JOYPAD, MODEM, AANSLUITINGEN EN DEMO CD.
ALLEEN GELDIG BIJ AANSCHAF VAN 1 EXTRA GAME

WWW.NEDGAME.NL

- DAGELIJKSE UPDATE
- BESTEL ONLINE
- BEKIJK DIRECT WAT ER NIEUW BINNEN IS
- NIEUW & GEBRUIKT

PLAYSTATION

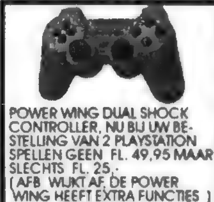
A-2 RACER 3	69.95
ACE COMBAT 3	109.95
ALL STAR TENNIS	59.95
ALUNDRA 2	79.95
APOCALYPSE	59.95
AREA 51	59.95
ATLANTIS	59.95
BATTLETANX	119.95
BLOODY ROAR 2	59.95
BREATH OF FIRE 3	59.95
BUGS BUNNY	59.95
BUST A MOVE 2	54.95
CARMAGEDDON	59.95
CASTROL HONDA S.	59.95
CHAMP. MOTOCROSS	59.95
CIVILIZATION 2	79.95
COLIN MCRAE	54.95
COLIN MCRAE 2	119.95
COLONY WARS 3	59.95
COMMAND & CONQ.	59.95
C & C RED ALERT	39.95
C & C RETALIATION	59.95
CONTRUCTOR + MEM.	59.95
COOL BOARDERS 4	109.95
CRASH BANDICOOT	54.95
CRASH BANDICOOT 2	54.95
CRASH BANDICOOT 3	54.95
CRASH TEAM RACING	109.95
DARKSTALKERS 3	59.95
DE SMURFEN	79.95
DIE HARD TRILOGY 2	119.95
DINO CRISIS	59.95
DISCWORLD NOIR	119.95
DISNEY'S HERCULES	54.95
DISNEY'S TARZAN	109.95
DRIVER	79.95
DUKES OF HAZZARD	79.95
DUNE	119.95
EAGLE ONE	119.95
EEN LUIZENLEVEN	54.95
EURO 2000	119.95
EVERYBODY'S GOLF 2	69.95
F1 2000	119.95
FIFA SOCCER 99	59.95
FIFA SOCCER 2000	119.95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 8	129.95
FISHERMAN'S BAIT 2	119.95
FUTURECOP L.A.P.D.	59.95
GALERIANS (4 CD RPG)	119.95
GEKIDO URBAN FIGHT.	119.95
GLOVER	39.95
GRAN TURISMO	54.95
GRAN TURISMO 2	119.95
GTA	54.95
GTA LONDON	54.95
GTA 2	59.95
GRANDIA	119.95
HEART OF DARKNESS	39.95
IN COLD BLOOD	119.95
ISS PRO EVOLUTION	119.95
JACKY CHAN	69.95
JADE COCOON	59.95
LEGEND OF LEGAIA	69.95
LEGO RACERS	119.95
LEGO ROCK RAID.	119.95
LMA MANAGER	119.95
LUCKY LUKE	59.95
MADDEN 2000	119.95
MARVEL VS STR. F.	79.95
MEDAL OF HONOR	119.95
MEDIEVIL 2	79.95
MEGAMAN X4	59.95
METAL GEAR SOLID	54.95
MICKEY'S WILD ADV.	54.95
MIDNIGHT IN VEGAS	119.95
MISSION IMPOSSIBLE	59.95
MOTO RACER 2	54.95
MUPPET RACEMANIA	69.95
MUSIC	59.95
MUSIC 2000	109.95
NEED FOR SPEED 4	59.95
NHL 2000	119.95
PAC-MAN WORLD	79.95
POOL HUSTLER	59.95
POPULOUS THE BEGINN.	59.95
PREMIER MAN. 2000	119.95
PRO PINBALL BIG RACE	59.95
PUCHI CARAT + CONTR.	59.95
QUAKE 2	79.95
RAINBOW SIX	119.95
RE-VOLT	79.95
READY 2 RUMBLE	119.95
RESIDENT EVIL 2	54.95
RESIDENT EVIL 3	119.95
RESIDENT EVIL GUN	119.95
RIDGE RACER TYPE 4	54.95
ROLLCAGE 2	59.95
RONALDO V-FOOTBALL	99.95
SAGA FROONTIER 2	109.95
SHADOW MAN	59.95
SHAOLIN	119.95
SILENT HILL	119.95
SOUL REAVER	59.95

PLAYSTATION

SOUTH PARK	59.95
SOUTH PARK RALLY	79.95
SPEC OPS	119.95
SPORTS CAR GT	59.95
SPYRO 2	109.95
STAR OCEAN	69.95
STAR WARS JEDI POW.	119.95
STREET SKATER	59.95
SUPERBIKE 2000	119.95
SUPERCROSS 2000	119.95
SYPHON FILTER 2	99.95
TEKKEN 3	54.95
TENCHU	79.95
THE FIFTH ELEMENT	59.95
THE GRANTSTREAM S.	59.95
THE LOST WORLD	39.95
THE NEXT TETRIS	59.95
THE X-FILES	79.95
THEME HOSPITAL	59.95
THEME PARK	59.95
THEME PARK WORLD	119.95
THIS IS FOOTBALL	79.95
TIME CRISIS	54.95
TOCA TOURINGCAR 2	54.95
TOMB RAIDER 3	54.95
TOMB RAIDER 4	119.95
TOMBI 2	79.95
TOMORROW NEVER D.	119.95
TONY HAWK	119.95
TOY STORY 2	119.95
TRASHER SKATE & D.	59.95
TRIPLE PLAY BASEBALL	119.95
TRUE PINBALL	39.95
UEFA CH. LEAGUE 2000	119.95
URBAN CHAOS	119.95
V-RALLY	39.95
V-RALLY 2	54.95
VAGRANT STORY	119.95
WARZONE 2100	79.95
WILD ARMS	59.95
WIPEOUT 3	54.95
WORMS	39.95
WORMS ARMAGEDDON	59.95
WU-TANG	79.95
WWF SMACKDOWN	119.95
X-MEN VS STREETF.	79.95

ACCESSOIRES

DATEL MEM. 120 BL.	79.95
DATEL MEM. 360 BL.	99.95
DATEL MEM. 720 BL.	119.95
DATEL MEM. 1440 BL.	139.95
DRAADLOZE PAD	69.95
DRAADLOZE PAD 2X	129.95
FALCON GAME GUN	129.95
FERRARI RACEWHEEL	129.95
GRAPHIC KIT	29.95
LINK CABLE	29.95
MADCATZ RACEWHEEL	99.00
MCLAREN STUUR	159.00
PSX DUAL SHOCK PACK (GRATIS 2e JOYPAD).	299.00
PLAYSTATION + 2 SONY DUAL SHOCK CONTROLLERS + SONY MEMORY CARD + CONSOLE STICKER OP=OP!!!	349.00
RF UNIT	39.95
RGB SCART KABEL	29.95
SAKARA JOYPAD	24.95
SCORPION GUN	99.95
SONY DUAL SHOCK	69.95
SONY MEM. CARD	34.95
SONY MULTI TAP	69.95
SPACE STATION	59.95
V3 STEERING WHEEL	149.00
VERLENGKABEL	24.95
X-PLORER 9002	99.95



POWER WING DUAL SHOCK CONTROLLER, NU BIJ UW BESTELLING VAN 2 PLAYSTATION SPELLEN GEEN FL. 49,95 MAAR SLECHTS FL. 25,- (AFB. WIJKT AF, DE POWER WING HEEFT EXTRA FUNCTIES)

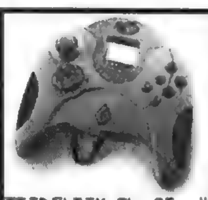
NU BESTELLEN, MORGEN IN HUIS !!

ALLEEN BIJ ONS VERZENDKOSTEN GRATIS BOVEN DE FL. 150,- ANDERS FL. 15,- PER ZENDING

GRATIS CATALOGUS BIJ IEDERE BESTELLING!!!

SEGA DREAMCAST

AERO WINGS	79.95
BLUE STINGER	129.95
BUST A MOVE 4	129.95
CHU CHU ROCKET	129.95
CRAZY TAXI	129.95
DEAD OR ALIVE 2	129.95
DEADLY SKIES	129.95
ECCO THE DOLPHIN	129.95
ECW HARDCORE	129.95
EVOLUTION (RPG)	129.95
F1 WORLD G.P.	129.95
FIGHTING FORCE 2	129.95
HYDRO THUNDER	129.95
JIMMY WHITE 2	129.95
JOJO'S BIZARRE ADV.	129.95
MARVEL VS CAPCOM	129.95
MDK 2	129.95
NBA 2K	129.95
POWER STONE	129.95
RAYMAN 2	129.95
RE-VOLT	129.95
READY 2 RUMBLE	129.95
RED DOG	129.95
RESIDENT EVIL 2	129.95
RESIDENT EVIL 4	129.95
SEGA BASS FISH. SET	239.95
SEGA RALLY 2	129.95
SHADOWMAN	129.95
SLAVE ZERO	129.95
SNOW SURFERS	129.95
SONIC ADVENTURES	129.95
SOUL CALIBUR	129.95
SOUL FIGHTER	129.95
SOUL REAVER	129.95
SPEED DEVILS	129.95
SUZUKI ALSTARE EXTR.	79.95
SWORD OF BERSERK	129.95
TEE OFF GOLF	129.95
THE HOUSE OF THE D.	129.95
THE H. OF D. + GUN	239.95
TOKYO HIGHWAY	79.95
TOMB RAIDER 4	129.95
TOY COMMANDER	129.95
TRICK STYLE	79.95
UEFA STRIKER	129.95
V-RALLY 2	129.95
VIGILANTE 8 2ND OFF.	129.95
VIRTUA FIGHTER 3TB	129.95
VIRTUA STRIKER 2	129.95
WETRIX	79.95
WILD METAL	79.95
WORLDWIDE S. EURO	129.95
WORMS ARMAG.	129.95
ZOMBIE REVENGE	129.95



TIJDELIJK FL. 25,- !!!

MADCATZ DREAMPAD, EINDELIJK EEN JOYPAD MET ZES KNOPPEN NAAST ELKAAR, SPECIAAL ONTWIKKELD VOOR DE FIGHTING GAMES. LEVERBAAR IN 5 KLEUREN NU PER STUK FL. 79,95 MAAR BIJ BESTELLING VAN 2 DREAMCAST SPELLEN SLECHTS FL. 25,- !!!

4 MEG. MEMORY CARD	79.95
ACTION REPLAY (SPEELT IMPORT CD'S)	109.95
ARCADE STICK	129.95
DREAMCAST GUN	119.95
MADCATZ DREAMPAD	79.95
MADCATZ STUUR + PED.	129.95
OMBOUW (OP AFSPR.)	99.00
RGB KABEL	39.95
RUMBLE PACK	79.95
SEGA CONTROLLER	79.95
VERLENGKABEL	24.95
VISUAL MEMORY	79.95

NINTENDO 64

A BUGS LIFE	79.95
ALL STAR TENNIS	119.95
ARMORINES	59.95
ARMY MEN	139.95
BANJO KAZOOIE	79.95
BASS HUNTER 64	79.95
BATTLETANX	139.95
BEETLE RACING	59.95
BUST A MOVE 2	59.95
CARMAGEDDON 64	59.95
CASTLEVANIA LEGACY	139.95
COMMAND & CONQ.	79.95
DAIKATANA	139.95
DISNEY'S TARZAN	139.95
DONKEY KONG + EXP.	139.95
EARTHWORM JIM 3-D	59.95
ECW HARDCORE REV.	139.95
FIFA SOCCER 99	79.95
GAUNTLET LEGENDS	139.95
GOLDENEYE 007	89.95
HYDRO THUNDER	139.95
JET FORCE GEMINI	139.95
LEGO RACERS	129.95
MAGICAL TETRIS	79.95
MARIO GOLF	139.95
MARIO KART 64	89.95
MARIO PARTY	119.95
MICRO MACHINES 64	59.95
MISSION IMPOSSIBLE	59.95
MYSTICAL NINJA 2	139.95
NBA LIVE 2000	139.95
NUCLEAR STRIKE 64	59.95
PERFECT DARK	159.95
PILOTWINGS 64	79.95
POKEMON STADIUM	159.95
PREMIER MANAGER 64	129.95
QUAKE 2	79.95
RAMPAGE 2	59.95
RAYMAN 2	129.95
RE-VOLT	79.95
READY 2 RUMBLE	139.95
RIDGE RACER 64	139.95
SHADOW MAN	139.95
SOUTH PARK	79.95
SOUTH PARK RALLY	129.95
SUPER MARIO 64	79.95
SUPER SMASH BROS	119.95
SUPERCROSS 2000	139.95
THE NEW TETRIS	119.95
TONY HAWK	139.95
TOP GEAR RALLY 2	139.95
TRACK & FIELD 2000	139.95
TUROK RAGE WARS	139.95
VIGILANTE 8-2	59.95
WCW NWO REVENGE	79.95
WCW NWO WORLD	59.95
WORLD DRIVER CH.	139.95
WWF WRESTLEMANIA	139.95
XENA WARRIOR PRINC.	139.95
ZELDA 64	49.95

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PROF.	129.95
EXPANSION PACK	69.95
MEM. + RUMBLE PAK	49.95
N64 + POKEMON ST.	399.00
N64 COLOR EDITION	249.00
N64 MARIO PACK	275.00
NINTENDO JOYPAD	59.95
NINTENDO MEM. C.	59.95
NINTENDO RF SWITCH	59.95
NINTENDO RUMBLE P.	59.95
STEERING WHEEL	129.95
TRANSFER PAK	49.95
UNIVERSAL ADAPTER	99.95
VERLENGKABEL	24.95
X-PLORER 64	119.95



COMPETITION PRO JOYPAD, NU BIJ BESTELLING VAN 2 N64 GAMES GEEN FL. 39,95 MAAR SLECHTS FL. 15,- (AFB. WIJKT AF, DE PRO JOYPAD HEEFT EXTRA FUNCTIES)

ALLE ARTIKELEN IN DEZE ADVERTENTIE ZIJN NIEUW, BEKIJK ONS GEBRUIKTE ASSORTIMENT OP WWW.NEDGAME.NL OF BEL VOOR INFO. TEVENS HONDERDEN GAMES VOOR DE 8 EN 16 BIT SYSTEMEN OP VOORRAAD!!!

GAMEBOY COLOR

ALL STAR TENNIS	69.95
ASTERIX & OBELIX	69.95
AZURE DREAMS	79.95
BARBIE	39.95
BELLE EN HET BEEST	79.95
BLACK BASS FISHING	39.95
BUGS BUNNY & LOLA	79.95
CHESSMASTER	39.95
CONCERS POCKET T.	79.95
DAFFY DUCK	79.95
DE SMURFEN 3	69.95
DISNEY'S TARZAN	79.95
DRAGON WARRIOR	79.95
DRIVER	79.95
EARTHWORM JIM	39.95
F1 WORLD G.P. 2	79.95
GAME & WATCH G. 3	59.95
KONAMI GB COL 1/2/3	79.95
LOONY TUNES	79.95
LOONY TUNES COLLECT.	79.95
LUCKY LUKE	69.95
MARIO GOLF	79.95



BIJ AANKOOP VAN EEN GAMEBOY COLOR + SPEL EEN ADAPTER + BATTERY PACK GEEN FL. 39,95 MAAR SLECHTS
FL. 15,-

METAL GEAR SOLID	79.95
MONTEZUMA'S RETURN	24.95
MUPPETS	79.95
POKEMON PINBALL	119.95
POKEMON TRADINGC.	119.95
RAYMAN	79.95
ROBBEDOES	79.95
RONALDO V-FOOTBALL	79.95
SPEEDY GONZALES	79.95
STAR WARS RACER	59.95
STRANDED KIDS	79.95
STREET FIGHTER ALPHA	79.95
SUPER MARIO BROS	79.95
TAZMANIA	79.95
TETRIS DX	59.95
TOM & JERRY	79.95
TONY HAWK	79.95
TOY STORY 2	79.95
TWEETY & SYLVESTER	79.95
V-RALLY	69.95
VEGAS GAMES	79.95
WARIO LAND 3	79.95
ZELDA DX	79.95

ACCESSOIRES

ADAPTER	19.95
ADAPTER + BAT. PACK	39.95
ACCESSOIRE PACK, ADAPTER, BATTERY PACK, TASJE, LINK KABEL EN EEN LAMPJE + LOEP, SAMEN	49.95
GAMEBOY COLOR	189.95
LINK CABLE	24.95
X-PLORER	99.95



MEER DAN 1500 POKEMON CODES, INCLUSIEF DE 151e POKEMON MEW!!! OOK CODES VOOR RUIM 200 ANDERE GAMES. DIT ALLES VOOR FL. 99,95

PC CD ROM

AGE OF EMPIRES 2	114.95
AGE OF WONDERS	89.95
ARMORED FIST 3	89.95
CARMAGEDDON 2	19.95
CIVILIZATION CALL	59.95
CLOSE COMBAT 4	89.95
COMMANDOS	39.95
CROC 2	89.95
DAIKATANA	89.95
DELTA FORCE	49.95
DELTA FORCE 2	89.95
DISNEY'S TARZAN	79.95
DRIVER	79.95
EURO 2000	89.95
EVERQUEST	89.95
EVOLVA	89.95
F1 2000	89.95
FIFA 2000	89.95
FINAL FANTASY 8	89.95
GTA 2	89.95
HALF LIFE GENERATIONS	99.95
HIDDEN & DANGEROUS	59.95
INDIANA JONES	89.95
MADDEN 2000	89.95
MAJESTY	79.95
MESSIAH	89.95
MIGHT & MAGIC 8	89.95
MUSIC 2000	89.95
NEED FOR SPEED 4	49.95
NEED FOR SPEED 5	89.95
NHL 2000	89.95
NOCTURNE	89.95
NOX	89.95
PANZER GENERAL 3D	89.95
PLANESCAPE TORMENT	89.95
QUAKE 3 ARENA	89.95
RAINBOW SIX, ROGUE S.	89.95
RALLY CHAMP. 2000	89.95
RAYMAN 2	89.95
REVENANT	89.95
RISK 2	79.95
ROLLERCOASTER T.	59.95
SEPTERRACORE	89.95
SEVEN KINGDOMS 2	89.95
SHADOW COMPANY	89.95
SOLDIER OF FORTUNE	89.95
SPEC OPS 2	89.95
STAR WARS FORCE C.	99.95
SUPERBIKE 2000	89.95
THE LONGEST JOURNY	89.95
THE SETTLERS 3	69.95
THE SETTLERS GOLD	89.95
THE SIMS	89.95
THEME PARK WORLD	89.95
THIEF 2	89.95
TOCA TOURINGCAR 2	49.95
TOMB RAIDER 4	99.95
TOY STORY 2	89.95
UEFA MANAGER 2000	89.95
WORMS COLLECTION	79.95

POKEMON TRADING CARDS

NORMAAL (11 KRT.)	7.95
JUNGLE (11 KRT.)	7.95
FOSSIL (11 KRT.)	7.95
TEAM ROCKET (11 KRT.)	19.95
JAPANS (10 KRT.) IN ELK PAKJE 1 GLITTER	24.95
THEME DECKS (60 KRT.)	24.95

NIEUW !!!

POKEMON BLAUW, GEEL EN ROOD.
PER STUK NU FL. 79,95

RESERVEER NU UW PLAYSTATION 2 !!!

26 OKTOBER IS HET DAN ZOVER, DE PLAYSTATION 2 KOMT NAAR NEDERLAND. DE VRAAG ZAL ENORM ZIJN, RESERVEER DAAROM NU ALVAST DOOR EEN AANBETALING VAN FL. 50,- TE STORTEN OP REKENING 614704235 (NEDGAME GRONINGEN) O.V.V. PLAYSTATION 2, UW NAAM EN UW VOLLEDIGE ADRES. U ONTVANGT DAN BINNEN 3 WEKEN EEN BEVESTIGING. HET AANBETAALDE BEDRAG ZAL OP DE PRIJS (+/- FL. 799,-) IN MINDERING WORDEN GEBRACHT. U KUNT DE PLAYSTATION 2 NATUURLIJK OOK IN EEN VAN ONZE WINKELS RESERVEREN!! VOOR MEER INFORMATIE KUNT U ONS NATUURLIJK ALTIJD BELLEN.

BESTEL NU: DE LIJNEN STAAN OPEN 050-3112632

MAANDAG 12-18 UUR
DI T/M VR 10-18 UUR
ZATERDAG 10-17 UUR

NOG NOOIT IN EEN VAN ONZE WINKELS GEWEEST?

NEDGAME NODIGT U UIT VOOR EEN BEZOEKJE, NAAST ALLE BEKENDE SYSTEMEN VINDT U IN ONZE WINKELS OOK GAMES EN TOEBEHOREN VOOR SYSTEMEN UIT LANG VERVLOGEN TIJDEN. OOK KUNT U UW UITGESPEELDE GAMES IN ONZE WINKELS INRUILEN VOOR LEUKE KORTINGEN. TEVENS BESCHIKKEN WIJ OVER EEN AANTAL ARCADE KASTEN WAAROP TAL VAN KLASSIEKERS TE SPELEN ZIJN. MAAK ER GERUST EEN UITSTAPJE VAN EN NEEM DE KORTINGSBON MEE!!!

APELDOORN - HOOFDSTRAAT 146 (10 TOT 17:30)
GRONINGEN - SPILSLUIZEN 4 (10 TOT 18:00)

KORTINGSBON

BIJ BESTEDING VAN FL. 200,- AAN GAMES OF ACCESSOIRES 10% KORTING OP ONZE TOCH AL LAGE PRIJZEN!!

DEZE AKTIE IS NIET GELDIG BIJ POSTORDER BESTELLINGEN EN OP CONSOLES

Te koop: Omgebouwde PlayStation met veertien spellen, twee joysticks en een racestuur met pedalen. Spellen onder andere Driver, Music 2000, Soul Reaver, Toy Story 2. Alles voor ƒ500,-. Tel.010-4491166 (omgeving Schiedam) en vraag naar Mizar. Na 18.00 uur bellen.

Te koop: Spellen voor omgebouwde PSX. Onder andere: Warcraft 2 en Tekken 3. Tel.0297-241836.

Te koop: PlayStation (omgebouwd), twee controllers en memorycard. Zeventien topspellen: Metal Gear Solid, Need for Speed 4, Coolboarders 3, Crash Bandicoot 2 en 3, Fifa 99, Medal of Honor, Colin McRae, Driver, Tekken 3, Monaco Grand Prix, Moto Racer 2, Wipeout, Heart of Darkness, Ridge Racer 4, Gran Turismo, Toca 2 en drie gratis demo´s. Kostprijs: ƒ549,-. Alles in goede staat. Tel.070-3976567 (omgeving Den Haag) en vraag naar Jeroen.

Te koop/ te ruil: Voor omgebouwde PlayStation de spellen: Driver, Premier Manager 99, Wipeout 3, Soul Reaver, Star Wars The Phantom Menace, World Cup 98 en V-Rally 2 voor ƒ40,-, of alle zeven spellen ruilen tegen één origineel spel. Onder andere: World Cup 98, Fifa 200, ISS Pro 98, ISS Evolution, Ronaldo´s V-Football. Graag tussen 19.00-21.00 uur bellen naar tel.038-4217187 (omgeving Zwolle) of 06-16540013 en vraag naar Jordie.

PC

Te koop: PC-spellen Tycoon Collection ƒ35,-, Settlers 3 ƒ20,-, Home World ƒ25,- en C&C Tiberian Sun ƒ25,-. Tel.073-5942471 en vraag naar Piet.

Gevraagd: PC (alleen de systeemkast) in ieder geval met Pentium processor en geluidskaart. Tel.0172-445040 (Alphen a/d Rijn) of mail naar steven-p@hi.nl

Te koop voor PC: Apollo printer nieuw (één keer getest) ƒ60,-, twee x 300 boxen met 3d geluid ƒ75,-. Geluidskaart Sound Expres 128 pc ƒ45,-. Tel.030-6011921 (omgeving Utrecht) en vraag naar Alex.

Te koop: Creative Video Blaster Riva TNT2. Utragamer 32 MB. Compleet met twee spellen Rollcage en Expendable. Handleiding en CD-software. Prijs: ƒ250,-. Tel.040-2431349 (omgeving Eindhoven) en vraag naar Bart.

Te koop: Die by the Sword ƒ10,-, Sega Rally 2 ƒ40,-, Megaman X4 ƒ10,-, Maximum Force ƒ10,-, Micro Machines ƒ10,-, Command & Conquer: Tiberian Sun ƒ45,-, Turok ƒ10,-. Alles voor ƒ100,- (omgeving Venlo). Tel.077-3821281 en vraag naar Roland of e-mail: 861462@student.fontys.nl

Gevraagd: Een 14/15 inch monitor. Over de prijs worden we het wel eens. E-mail: wallyraptor@hotmail.com

Te koop voor de PC: C&C: Tiberian Dawn, Warcraft 1, Dungeon Keeper 1 Gold Edition, Pinbal Construction Kit, Slave Zero, Beast & Bumpkins, Dink Smallwood, Oddworld Abe´s Odyssee, Quake 1, Populous 3, Dark Reign, KKND, Knights & Merchants, Earth 2100, Simcity 2000, Constructor. Allemaal zo goed als nieuw met doos en boekje. Prijs varieert van ƒ10,- tot ƒ40,-. Tel.0411-684600 (omgeving Eindhoven-Den Bosch) en vraag naar Danny. Ruilen kan ook.

Te koop op CD-Rom: Prince of Persia 3D. Doos, handleiding zit erbij, dit alles in een goede staat voor ƒ50,-. Tel.024-3241177 en vraag naar Boye.

Te koop: Pakket met achttien originele PC CD-Roms (twaalf games, een clipart, vijf educ.) Goede kwaliteit. Voor ƒ150,- thuisbezorgd. Mail naar tippietip@yahoo.co.uk

Te koop: A2 Racer 2 met handleiding en doos (nog nieuw door tekort aan ruimte op de computer). Voor ƒ25,-. Tel.046-4754951 (omgeving Geleen). Vraag naar Danny. PS. Rond 17.00 uur bellen.

Te koop: Pentium 200 Mhz met MMX, 32 MB RAM 17`` Monitor, 16 Speed CD-Rom, 2,37 GB Harddisk, 3,5 inch 1,44 MB Floppy/diskdrive, 3DFX (monster 3DII) kaart, muis, toetsenbord, windows 98, 50 watt boxen, usb poort. Tel.0594-213568 (omgeving Grijpskerk) en vraag naar Patrique.

Te koop voor de PC: Fatal Racing ƒ7,50, Ecstatica ƒ7,50, River World ƒ7,50, L.A. Blaster ƒ7,50 en Interstate 76 ƒ7,50. Of alles voor ƒ32,50. Tel.023-5632976 (omgeving Hoofddorp).

Te koop: Pentium 233, 32 MB, 2,1 GB Monsterkaart 4 MB, Daimond Stealth II S220 videokaart, Philips 15" monitor, CD-Rom 28 speed, Soundblaster, Big Tower behuizing. Prijs: ƒ1050,-. Tel.0413-479599 (omgeving Sint-Oedenrode) en vraag naar Jurgen.

Te koop voor PC: Zipdrive 100 MB, twee maanden oud, vijf keer gebruikt, inclusief lege diskette van 100 MB met kabels en software. Winkelwaarde: ƒ280,-. Mijn prijs: ƒ175,-. Tevens te koop: Asus v6600 Geforce 256 agp 32 MB en bijbehorende spellen: Drakan, Rollcage, twaalf demo´s. Prijs: ƒ400,-. Tel.0180-515262 (Omgeving Krimpen aan den IJssel) en vraag naar Daan. Liefst na 19.00 uur en alleen op werkdagen). Geen vervoer.

Gevraagd: Pentium processor met of zonder moederbord. Tel.0786816921 (omgeving Dordrecht) of mail naar: slagboom.mail@12move.nl

Te koop: Pentium 75 met 2,3 gigabite. Harde schijf, 24x CD-Rom en floppydrive. Compleet met toetsenbord, beeldscherm, muis en boxen. Dit alles voor slechts ƒ375,-. Meerprijs Voodoo II 12 MB Kaart ƒ99,- (ok los te koop). Heb je interesse? Bel tel.033-4621961 (omgeving Amersfoort) en vraag naar Thijs.

Te koop: Cyrix M2 6x86 300 Mhz processor met bijbehorend Mainboard 66 Mhz. Exclusief CPU Cooler. E-mail: michiel_karel@hotmail.com (omgeving Arnhem). Of bel tel.026-3342920 en vraag naar Michiel.

Sega

Te koop gevraagd: Dreamcast, controller (over de prijs worden we het wel eens). Tel.0511-424064 (omgeving Dokkum).

Te koop: Dreamcast, één controller, VM Card, rumble pack, drie spellen: Sonic Adventure, Crazy Taxi, Resident Evil: Code Veronica, demo-cd. Alles is zo goed als nieuw en alles met doos en boekjes. Prijs: ƒ900,-. Tel.071-5416304 (omgeving Leiden) en vraag naar Jeffrey

Te ruil voor Megadrive: My Phantasy Star 3, Shadow of the Beast 2, Cybercop, Clayfighters, Tazmania en nog circa veertig andere titels. Ruilen tegen: MK1, Pitfighters, Turtles Tournament Fighters, Sub Terrania, Sonic Spinball of 3D, Sonic & Knuckles, Chuck Rock 2, Vectorman 2, Ecco 1 of 2, Super Street Fighter 2, Batman Forever, Dragon: The Bruce Lee Story of twee van mij tegen: MK2, MK3, Virtua Fighter 1 of 2, Doom, Chaotix of drie van mij tegen: Ultimate MK3 (alle spellen mogen 16-bit of 32X zijn). Tel.024-3568275 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Sjors.

Te koop: Dreamcast met drie spellen en één VMU en één controller. De spellen zijn: Sega Rally 2, Soul Calibur en Crazy Taxi! Alles inclusief doosjes, boekjes en aankoopbon. Vraagprijs: ƒ550,-. Tel.06-28948534 (omgeving Den Helder) en vraag naar Erik.

Te koop: Dreamcast met nog een half jaar garantie, één controller, één VMU (memorycard) en Soul Calibur. Totale prijs ƒ400,-. Bel naar tel.06-29516683. Let op, alleen regio Utrecht!

Te koop: Dreamcast (gloednieuw), controller, memory card, Fighting Force, Toy Commander, demo cd. Prijs: ƒ550,-. Tel.076-5976096 (omgeving Breda) en vraag naar Sebastiaan

Diversen

Te koop gevraagd: Wie heeft Pokémon Snap voor de PC voor mij? E-mail even naar vinny1984@hotmail.com (Vermeld ook de prijs die je ervoor wilt hebben).

Wie heeft er codes voor Jetforce Gemini (N64)? Stuur het dan op naar: Danny Kok, Kivietlaan 62, 1742 AE in Schagen (vermeld ook je eigen top 3 van je N64, want misschien heb ik daar wel codes voor). Vermeld natuurlijk wel je adres!

Te ruil: Mijn Ridge Racer en Doom tegen jouw leuk voetbalspel. Tel.010-4518889.

Gezocht: Mortal Kombat 2 (PC) en Mortal Kombat Trilogy (psx/pc). Ik betaal ƒ100,- voor Mortal Kombat 2 en ƒ75,- voor Mortal Kombat Trilogy of ruil ze voor CD-Rom games. Wil je meer geld, bel gewoon tel.071-3413904 en vraag naar Jurriaan of spreek de voicemail in.

Te koop: Led Wars ƒ5,-, Tribal Rage ƒ5,-, Zone Raiders ƒ5,-, Afterlife ƒ5,-, War Wind ƒ5,-, KKND Xtreme ƒ5,-, Have A Nice Day ƒ10,-, Conquest Earth ƒ10,-, Interstate 76 & Mechwarrior 2 (in één doos) ƒ15,-. Alles samen voor ƒ50,-. Alles in doos en met boekje (behalve Have A Nice Day) en in goede staat. Degene die alles koopt krijgt er ook een aantal demo CD´s bij. Tel.010-4385849 (omgeving Hoogvliet) en vraag naar Martijn. Bellen na 16.00 uur.

Te koop gevraagd: Een Nintendo 64 met enkele spellen (max.ƒ300,-) en een Dreamcast met een spel (max. ƒ450,-). Ik wil ze ook ruilen tegen een PSX met vier spellen. Tel.077-3821281 (omgeving Venlo) en vraag naar Roland of e-mail: 861462@student.fontys.nl

Gezocht: Het spel Mortal Kombat Mythologies, ook wel genoemd MK Sub Zero, voor de PC. Het hoeft niet persé origineel te zijn, een kopie mag ook. Als hij dan maar wel goed werkt. Uiteraard tegen een vergoeding. Laat wel even weten hoeveel! Verder zijn codes en/of walkthroughs van nieuwere spellen ook welkom. Bel 0165-514138 (Brabant) en vraag naar Jeroen.

Gezocht: De Leisure Suit Larry-spellen 1t/m 7. Over de prijs worden we het wel eens. Handleiding hoeft niet. E-mail naar: bjg.janssen@world-online.nl of bel tel.033-4951964 (omgeving Leusden) en vraag naar Christian.

Te koop Gamepakket: Een N64 game, achttien originele PC CD-Roms, tien SNES games, zes PSX games, PSX vier-in-één- Playstick, PSX Time Crisis met Guncom 45 (ongespeeld). Alles kompleet en in zeer goede staat. Een koop voor ƒ800,- thuisbezorgd. Mail naar kieftdenhartog@zonnet.nl

Gezocht: NEO GEO console, cartridge versie tevens losse cartridge games gezocht zoals King of Fighters 96. Tel.020-6694967 of e-mail naar Bakkerdan@hotmail.com

Te koop: Sony Walkman type wm-fx423 en Aiwa walkman type tx486. De Sony kost ƒ40,- en de Aiwa ƒ50,-. Beiden zijn met radio. Bel tel.053-4772641 (omgeving Enschede) en vraag naar Sander. PS. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Theme Hospital en gratis demo van The Park World (CD-Rom versie). Wil je meer weten? Bel tel.06-27181070.

Te koop gevraagd: Game Boy-spel voor de PC: Pokémon Yellow (met Pikachu). Niet duurder dan ƒ7,50. E-mail naar vinny1984@hotmail.com

QWIFZ IN SPACE
DOOR ARYTON

ZZZZZZ!!

FIRST CONTACT IS NIET ALTIJD EEN ZEGEN.

BORKZ HEBBEN MAAR ÉÉN REDEN VOOR HUN BESTAAN...

ASSIMILEREN

MIDDEL: INJECTEREN MET NANOROBOTS...

SNIKT

VERZET IS ZINLOOS

MAAR QWIFZ HEBBEN INSTABIEL DNA...

DAT ZICH VERZET TEGEN DE ANTI-GENE NANO'S!!!

?

...ERROR

INDER DAAD...

S...STRAAL ONS VAN BOORD...

S..SNEL!

VERZET IS ZINLOOS

...VLUCHT!!!

VEH...

HÈ HÈ HÈ VERZET IS ZINLOOS

POKÉTROL RULES!!!

www.interexpo.nl

COMPUTER INTEREXPO

26+27 AUGUSTUS

JAARBEURS UTRECHT

*Za + Zo: 10-17 uur

BENELUX COMPUTER

22+23+24 SEPT

BEURSGEBOUW EINDHOVEN

**Vr.: 13-22 uur / Za + Zo 10-17 uur

BEURS·OVERZICHT

BINNENKORT BIJ U IN DE BUURT! 10.00 - 16.00 uur

PC DISCOUNT – DÉ COMPUTER KOOPJES BEURS

Za	2 sept '00	Thialf - Heerenveen
Zo	3 sept '00	Stadssporthal - Sittard
Zo	3 sept '00	Musis Sacrum - Arnhem
Za	9 sept '00	Zeelandhallen - Goes
Za	9 sept '00	Sportcentr. de Meent - Alkmaar
Zo	10 sept '00	Pr. Bernhardhoeve - Zuidlaren
Za	16 sept '00	Sporthal Rietlanden - Lelystad
Za	16 sept '00	De Maaspoort - Venlo
Zo	17 sept '00	Broerenkerk - Zwolle
Zo	17 sept '00	Grote Kerk - Den Haag
Vr+Za+Zo	**22+23+24 sept '00**	**Beursgebouw - Eindhoven****
Za+Zo	**30 sep + 1 okt '00**	**AHOY' - Rotterdam*****
Zo	1 okt '00	Sporthal Matenpark - Apeldoorn
Za	7 okt '00	Mauritshal - Hoogeveen
Zo	8 okt '00	MECC - Forum 100 - Maastricht

SUPER PC DISCOUNT

30 SEPT + 1 OKT

AHOY' ROTTERDAM

***Za + Zo: 10-17 uur

HARD- & SOFTWARE

INTERNET • GSM • DVD • GAMES

DIREKTE VERKOOP

INFORMATIE & DEMONSTRATIE

PRIJZENFESTIVAL: WIN EEN PENTIUM-PC

REDUKTIEBON

ƒ5,00 VOORDEEL

INLEVEREN AAN DE KASSA; geldig voor meerdere gezinsleden

Naam & Voorletters

Adres | Nr.

Postcode | Woonplaats

Knip deze bon uit en profiteer nù!



Opgelet: plaatsen en data onder voorbehoud!
INFO: (070) 358 89 29
http://www.pcdiscount.nl



Aangeboden door: POWER UNLIMITED SEPT.